RELACJA Z TURNIEJU ŻELAZNEJ PIĘŚCI • NOWY KONKURS • KODY I TIPSY

PlayStation • Dreamcast • PS2 • Nintendo 64 • GameBoy

NEO PLUS

GRUDZIEŃ 2000 (12/00)
CENA 5.90 zł
27

PS2

PIERWSZE RECENZJE GIER NA PLAYSTATION 2

FIFA 2001 • Ready 2 Rumble 2 • Silent Scope
SSX • Smuggler's Run • Midnight Club
X-Squad • Dynasty Warriors 2 • Moto GP i inne!

DC W INTERNECIE!

QUAKE III ARENA 4x4 EVOLUTION

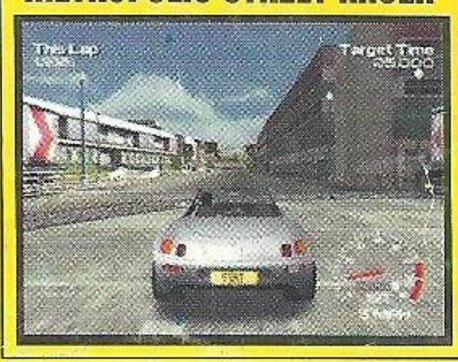
Dwie pierwsze gry w pełni wykorzystujące możliwości Internetowe Dreamcasta!

RECENZJE I OPISY

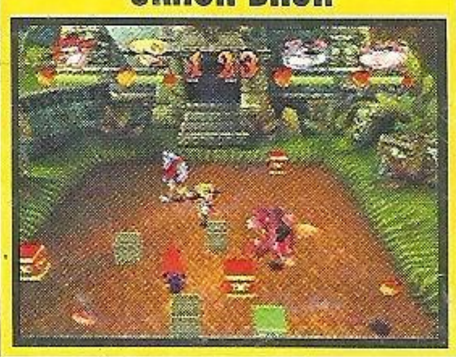
FINAL FANTASY IX
MEDAL OF HONOR 2
TOMB RAIDER CHRONICLES
007 TOMORROW NEVER DIES

HOT!

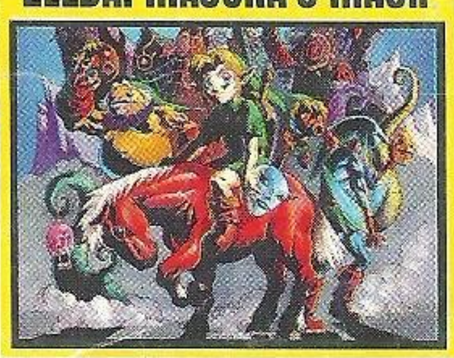
METROPOLIS STREET RACER



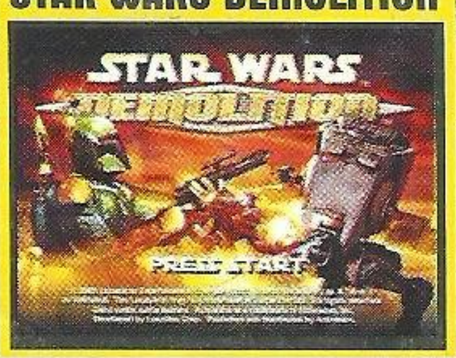
CRASH BASH



ZELDA: MAJORA'S MASK



STAR WARS DEMOLITION



Independent Press
9 771505 820004 12
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

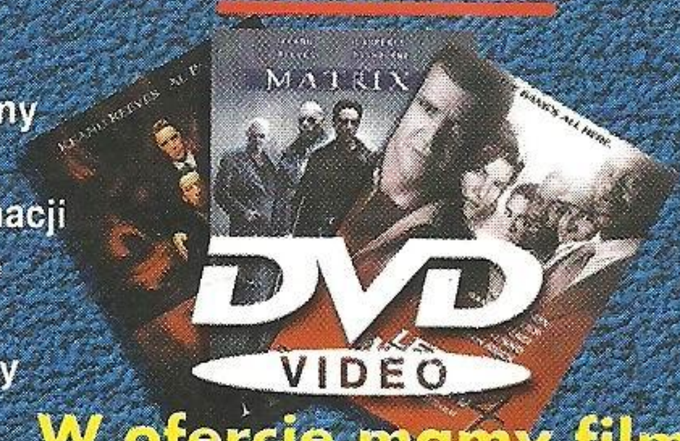
SOFTBOX
MULTIMEDIA

tel. (022) 865 35 50

Codziennie: 10^{00}-18^{00}

UWAGA!!!

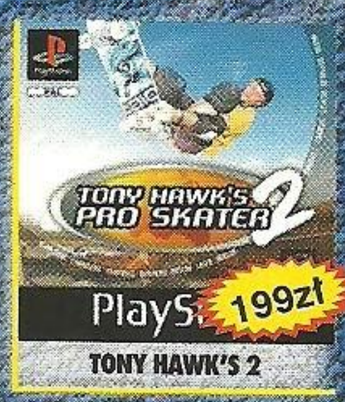
- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy
- pełną ofertę dołączamy do każdej przesyłki



W ofercie mamy filmy na DVD

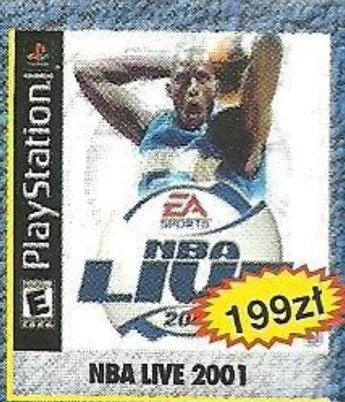
PlayStation

TERRACON



TONY HAWK'S 2

SPIDERMAN



NBA LIVE 2001

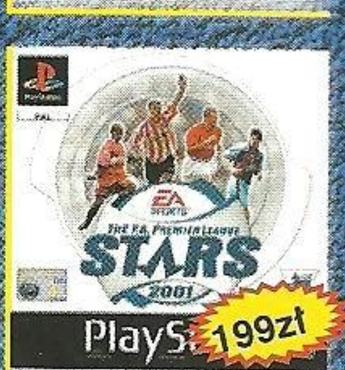
FIFA 2001

DRAGON VALOR

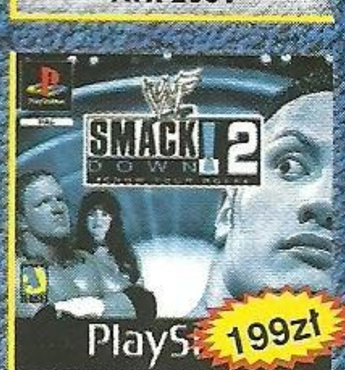
CHRONO CROSS

CHASE THE EXPRESS

VANDAL HEARTS II

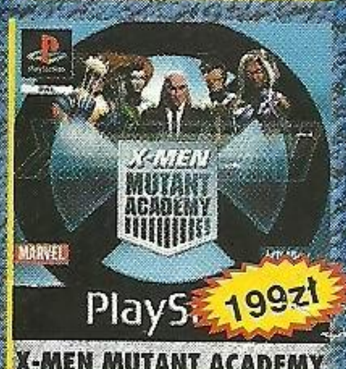


LM STARS 2001



WWF SMACK DOWN

TENCHU 2



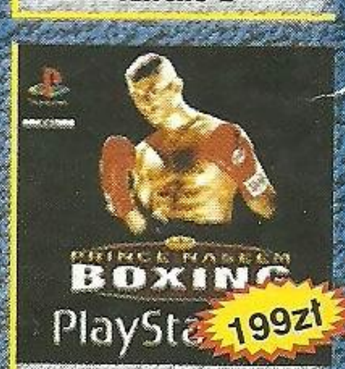
X-MEN MUTANT ACADEMY

IN COOLD BLOOD

GRAN TURISMO 2

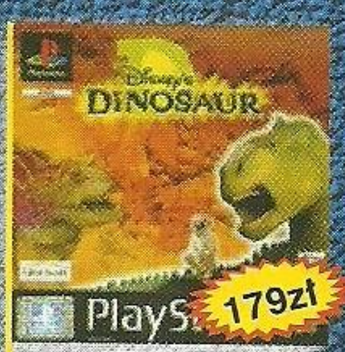
COLIN MCRAE RALLY 2

ASTERIX & OBELIX

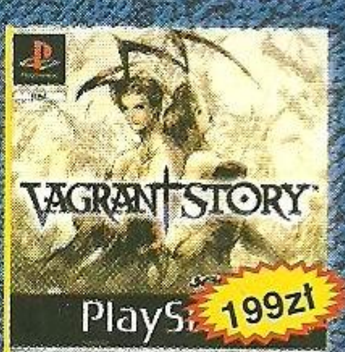


PRINCE NASEEM BOXING

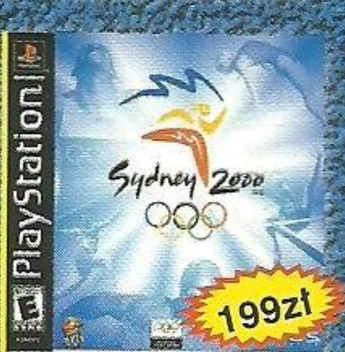
PARASITE EVE II



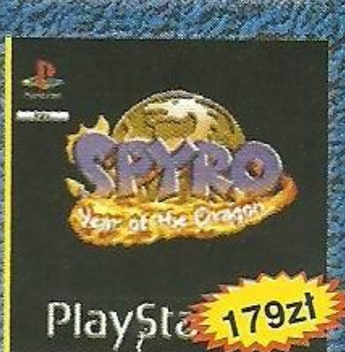
DISNEY DINOSAUR



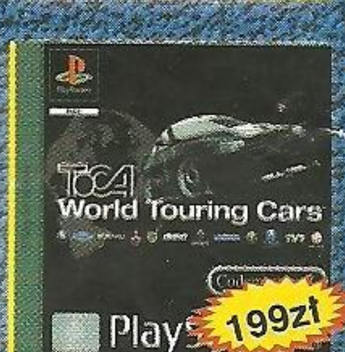
VAGRANT STORY



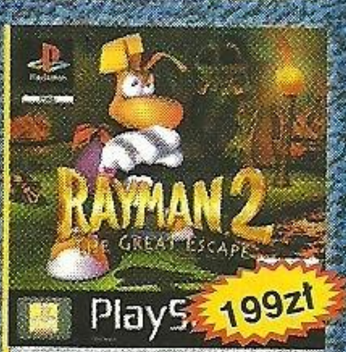
SYDNEY 2000



SPYRO YEAR OF THE DRAGON



TOCA WTC



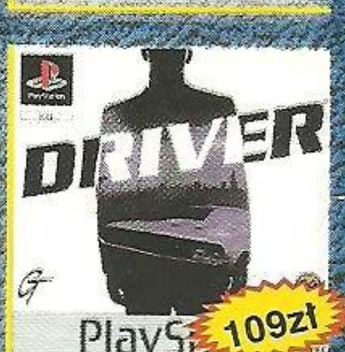
RAYMAN 2

METALGEAR SOLID

TEKKEN 3

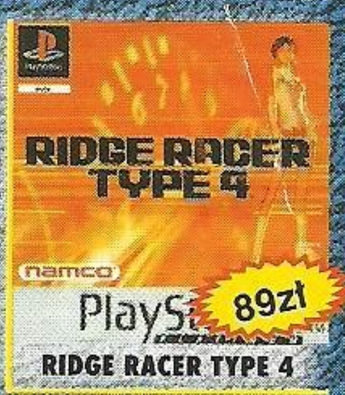
FINAL FANTASY VIII

MTV SNOWBOARDING



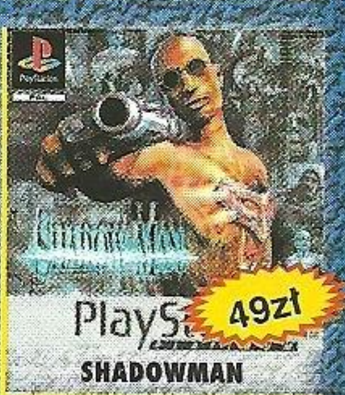
DRIVER

TRUE PINBALL

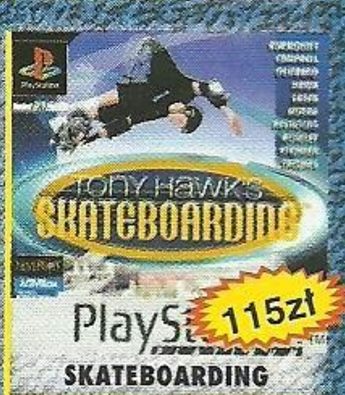


RIDGE RACER TYPE 4

REVOLT

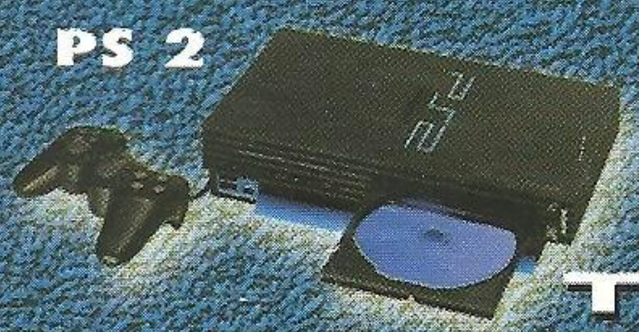


SHADOWMAN



SKATEBOARDING

007



Tel.

Prowadzimy SERVIS pogwarancyjny konsol.

www.softbox.pl

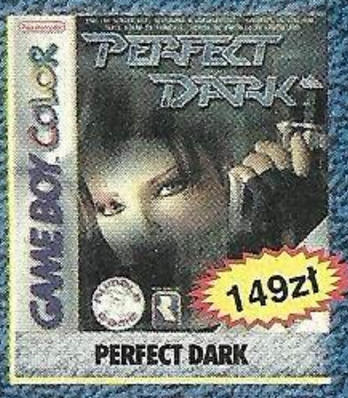
Prowadzimy Sprzedaż ratalną

GAME BOY

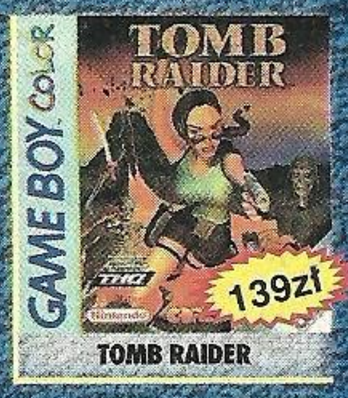
Koszulka do każdej gry gratis

GAMEBOY + GRA

POKEMON GOLD

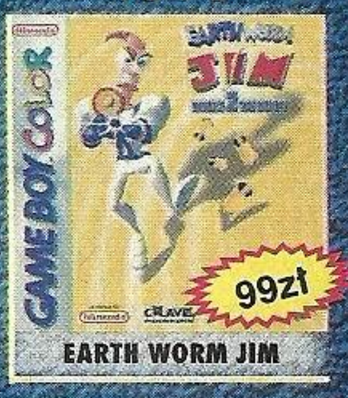


PERFECT DARK



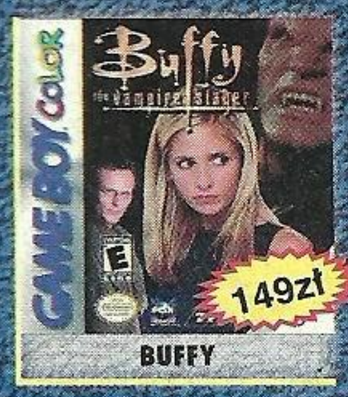
TOMB RAIDER

BOMBERMAN QUEST

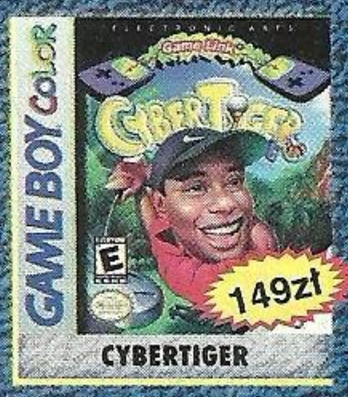


EARTH WORM JIM

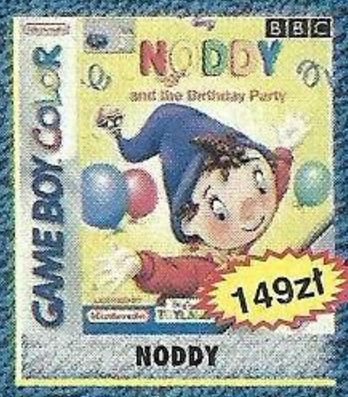
ARMORINES



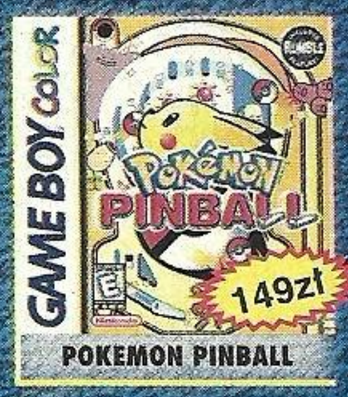
BUFFY



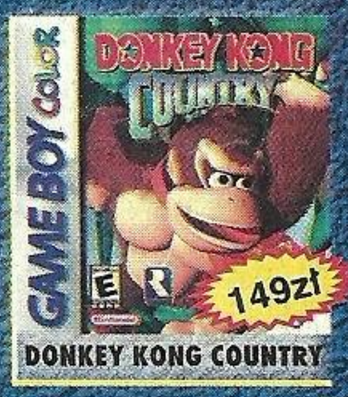
CYBERTIGER



NODDY



POKEMON PINBALL



DONKEY KONG COUNTRY

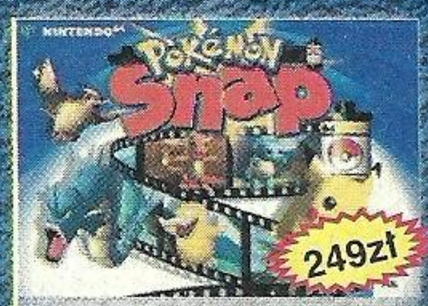
Nintendo 64

Etui do każdej gry gratis

PERFECT DARK

WRESTLEMANIA 2000

007 WORLD IS NOT ENOUGH



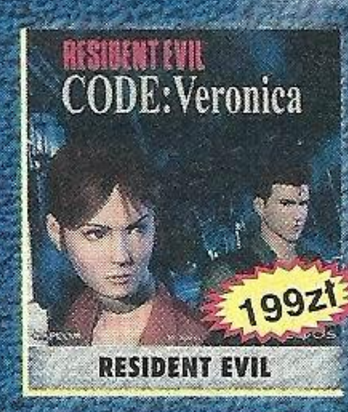
POKEMON SNAP

POKEMON STADIUM

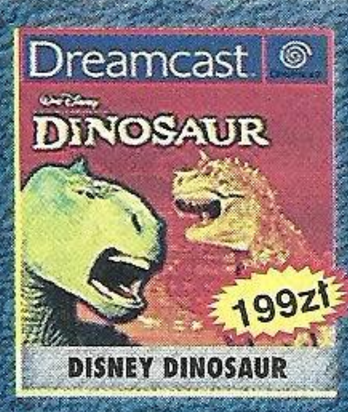
Dreamcast

Koszulka do każdej gry gratis

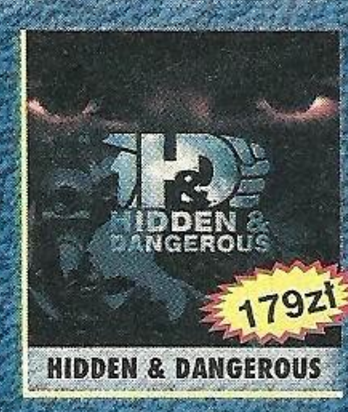
KONSOLA+GRA



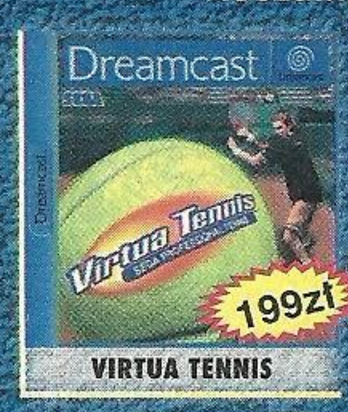
RESIDENT EVIL



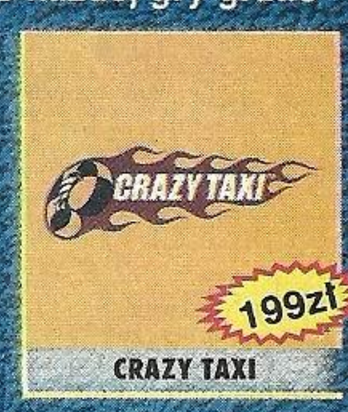
DISNEY DINOSAUR



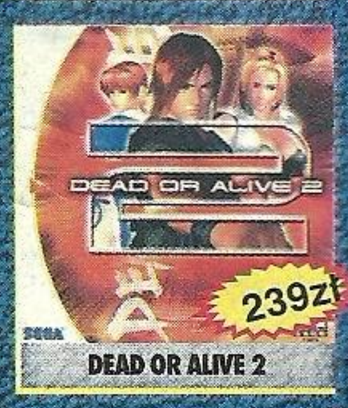
HIDDEN & DANGEROUS



VIRTUA TENNIS



CRAZY TAXI



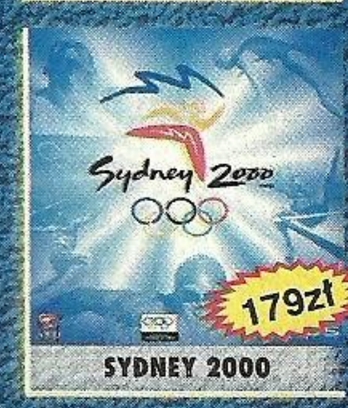
DEAD OR ALIVE 2

F355 CHALLENGE

JET SET RADIO

ROYAL RUMBLE

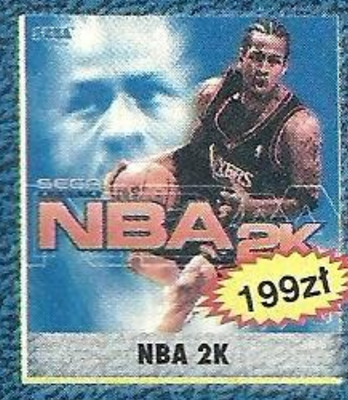
GTA 2



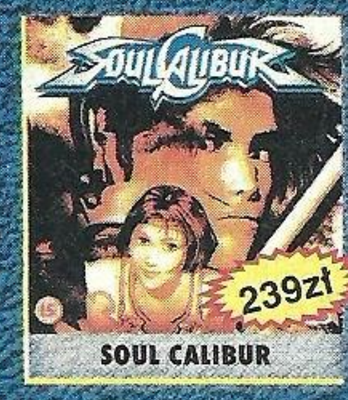
SYDNEY 2000

MILINERZY

METROPIS STREET RACER

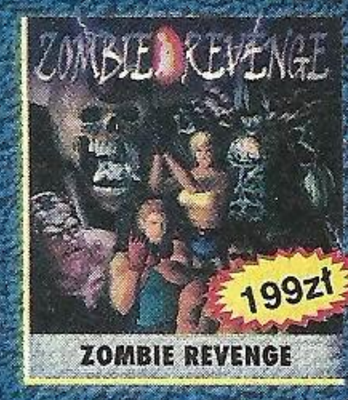


NBA 2K



SOUL CALIBUR

SONIC ADVENTURE



ZOMBIE REVENGE

FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIANY CEN

NEO PLUS

nr 27 grudzień
(12/2000)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Anna M. Gidyńska
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Gregorz Oleksiuk
Tomek Rejdych
Marcin Sikora
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Roman Kiting

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
banan@neoplus.com.pl

www
www.neoplus.com.pl

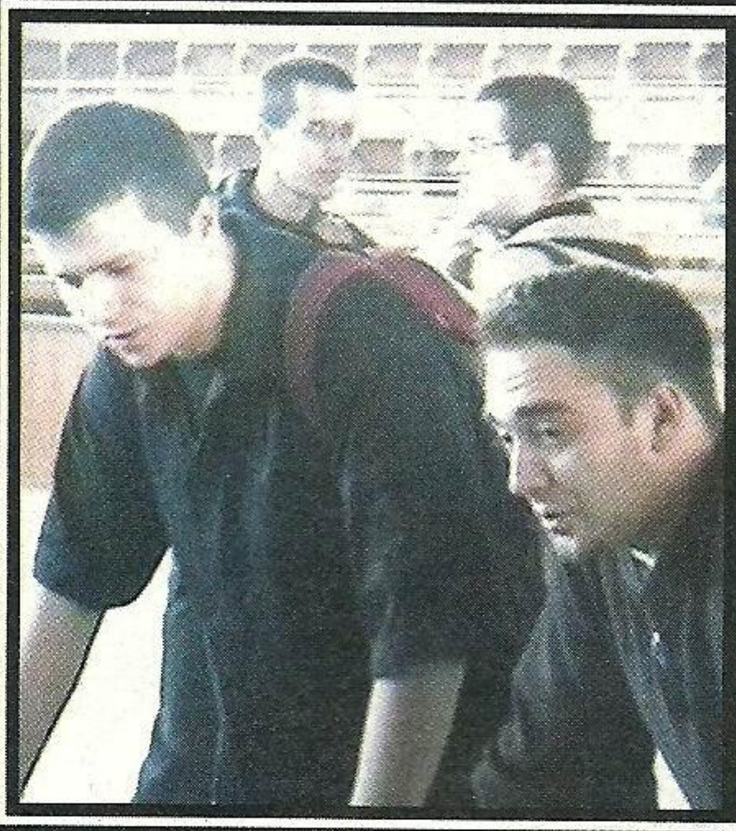
Prenumerata hotlin
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 654-15-32
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetz:
Jest koniec roku, połączmy się w radości, wybaczajmy sobie winy i tak dalej i tak dalej.
Pozdrawiamy więc ABSOLUTNIE wszystkich.



Cześć!

Sezon w pełni, kochani. Zalewa nas gigantyczna fala nowych gier.
Za niecały miesiąc premiera PlayStation 2, dużo się dzieje. Bardzo dużo. W tym miesiącu padł rekord Neo Plus - zrecenzowaliśmy dla was ponad 50 pozycji. Masakra. Ale i radość, bo to przyjemne zadanie. Zapraszamy więc do lektury. Na razie bez życzeń, bo spotkamy się jeszcze w tym roku. Numer styczniowy jak zwykle ukaże się trochę wcześniej, bo przed świętami.

A my wracamy do pracy.

Banan i Gulash [BiG]

PSX 2!!!

Pierwsze recenzje anglojęzycznych gier na PlayStation 2. Czy rzeczywiście nowa konsola Sony ma tak dobre gry, jak chcieliby to widzieć szefowie marketingu tej firmy? Przekonajcie się sami czytając o 13 grach na PS2! Za miesiąc kolejne recenzje.

str 25

INAL FANTASY IX

Najbardziej oczekiwana gra roku na PlayStation. Jednocześnie ostatnia wielka gra na tę konsolę. Czy seria, która wcześniej dwa razy dostarczyła wielu wzruszeń i wzniosłych przeżyć godnie żegna się z poczciwym szarakiem? Recenzja i dokładny poradnik...

str 48

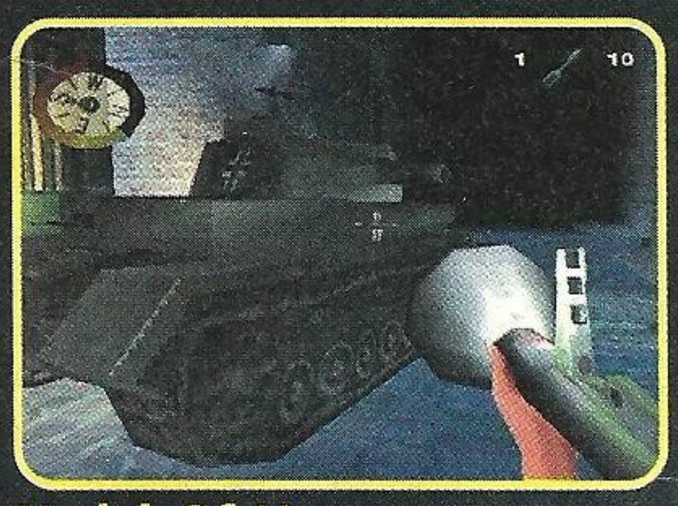
RADNIKI

I znów ktoś zasłonił nam napis PORADNIKI - tym razem zrobił to malutki Vivi z FINAL FANTASY IX. I to właśnie ta gra jest naszym numerem jeden w grudniu. Fani Lary Croft z radością przywitają pełny opis TOMB RAIDER CHRONICLES, mamy także kontynuację zeszłorocznego hitu w postaci MEDAL OF HONOR UNDERGROUND oraz nowe przygody Bonda w 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH. No i dokończenie opisu do SPYRO:YEAR OF THE DRAGON.

str 66

Final Fantasy IX **str. 48**
Squaresoft jak zwykle w najlepszej możliwej formie. Zresztą czy trzeba pisać więcej? Ale Banan nastuka...

QUAKE III Arena **str. 58**
Pierwsza gra na Dreamcasta z pełną obsługą modemu i Internetu. Jak fraguje się w sieci? Nolster sprawdza!



Medal Of Honor Underground **str. 62**
Nowe przygody bojowników o wolność sprawdził kapral Flik. Jak mu poszło?

Legend Of Zelda: Majora's Mask **- str 63**
Nintendo 64 rozpaczliwie potrzebuje kolejnego hitu. Gulash go odnalazł...

Metropolis Street Racer **- str. 54**
Dreamcast wyrasta na platformę numer jeden dla fanów wyścigów. Czy M-SR dostarczył? Nolster jedzie!

importy

18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER 22
SILPHEED: THE LOST PLANET 23

raport

DYNASTY WARRIORS 2 27
FIFA MLS 2001 32
MIDNIGHT CLUB STREET RACING 25
MADDEN 2001 35
MOTO GP 31
NHL 2001 35
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 29
SILENT SCOPE 30
SMUGGLER'S RUN 34
SSX 28
STREET FIGHTER EX 3 26
WILD WILD RACING 33
X-SQUAD 26

recenzje

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH 61
4 x 4 EVOLUTION 56
ARMY MEN AIR ATTACK 2 43
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2 41
CHRIS CAMARA STREET SOCCER 39
COOLBOARDERS 2001 40
CRASH BASH 60
DEMOLITION RACER 41
FIFA 2001 MLS 42
FINAL FANTASY IX 48
FROGGER 2 38
GALAGA: DESTINATION EARTH 39
HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS 44
HUGO 3 39
K1 GRAND PRIX 41
KNOCKOUT KINGS 2001 55
LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 63
LOONEY TUNES SPACE RACE 43
MARIO TENNIS 44
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND 62
METROPOLIS STREET RACER 54
MS. PAC-MAN MAZE MADNESS 38
MTV SKATEBOARDING 41
NBA SHOOTOUT 2001 40
PRINCE NASEEM BOXING 55
QUAKE III ARENA 58
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 40
RPG MAKER 38
SEGA EXTREME SPORTS 46
SUPER RUNABOUT: SF EDITION 41
SILENT SCOPE 40
STAR WARS: DEMOLITION 57
SPEC OPS: OMEGA SQUAD 42
SPORTS SUPERBIKE 40
TEST DRIVE LE MANS 45
THIS IS FOOTBALL 2 42
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 42
TOMB RAIDER CHRONICLES 47
URBAN CHAOS 39

help!

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH 66
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND 74
FINAL FANTASY IX 80
SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON 78
TOMB RAIDER CHRONICLES 69

redakcja

ARCADIA 88
ARCHIWALIA 93
COOL STUPH 98
FAQ 94
GAWĘDY PO FAI 89
POCKET 64
PRENUMERATA 91

PLAYSTATION 2

Transmission

no.27

NEWS

PS2 Story - co nowego u Sony'ego

Po mniejszej niż początkowo planowano liczbie konsol dostarczonych na czas amerykańskiej premiery, kolej na Europę. Stary kontynent otrzyma zamiast miliona sztuk - 800 000 PlayStation 2. Jeszcze nie wiemy, jak odbije się to na naszej premierze, ale największą ofiarą cięć padła Anglia. Sony Europe twierdzi, że w okolicach marca 2001 konsole będzie już można spokojnie kupić w każdym sklepie. Do 31 marca Sony zamierza sprzedać w Europie 3 miliony PS2.

Firma popisała się także sztuczką, która pozwoli jej ominąć dwa procent podatku płacone przy imporcie zabawek (w tym konsol do gier, które przyjdą z fabryk w Japonii). Otóż PlayStation 2 będzie sprzedawane jako... komputer! W skład europejskiego zestawu wchodzić będzie specjalny dysk z programem YABASIC (Yet Another Basic), który będzie pozwalał na pisanie prostych programików i zapisywanie ich na kartę pamięci. To pozwoli firmie ominąć podatek. Cyniczne ale skuteczne.

Konferencja prasowa Sony Poland, na której poznamy wreszcie cenę, liczbę sztuk przeznaczonych dla Polski oraz inne szczegóły dotyczące naszej premiery odbędzie się 23 listopada, a więc w przeddzień premiery Euro.

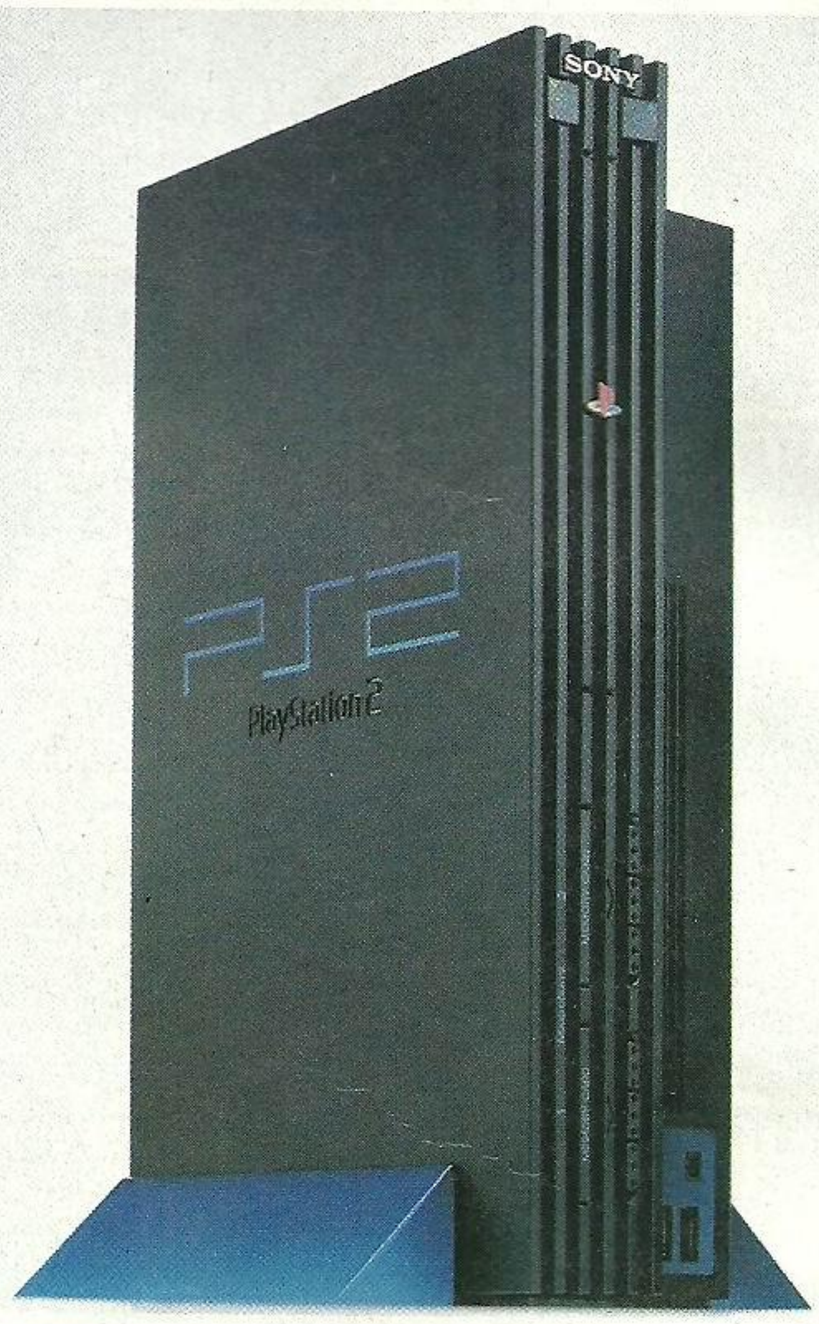
Plotka potwierdzona przez kilka serwisów internetowych. Przedstawiciele Sony Computer Entertainment zostali zauważeni podczas wizyty w kilku fabrykach na Tajwanie. W związku z niewydolnością japońskich fabryk może oznaczać tylko jedno: PS2 made in Taiwan.... Na razie jest to jednak plotka.

Sony ogłosiło, że sprzedaż PlayStation 2 w Ameryce przyniosła firmie 250 milionów dolarów przychodu w pierwszym tygodniu po premierze. Jak nietrudno się domyślić, była to największa premiera konsoli w świecie. Z tych 250 milionów blisko 150 milionów przypadło na konsole, a 100 milionów na sprzedane gry. A oto pierwsza dziesiątka najlepiej sprzedających się gier na PS2 w USA:

1. Madden NFL 2001
2. Tekken Tag Tournament
3. SSX
4. Ridge Racer V
5. Time Splitters
6. NHL 2001
7. Summoner
8. Dead or Alive 2 Hardcore
9. Kessen

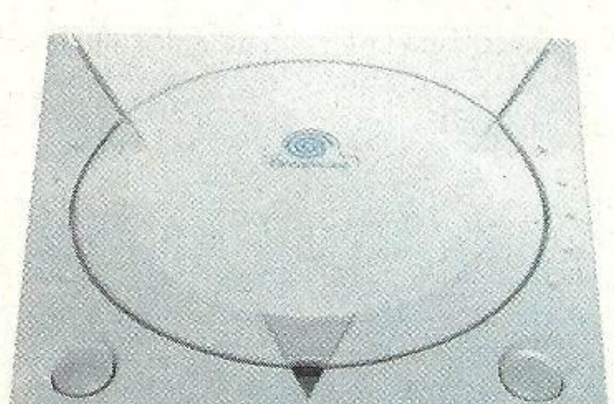
Japońska firma SunDenshi wyprodukuje modem do PlayStation 2! Podłączany przez port USB modem o prędkości 56 kbps będzie sprzedawany w zestawie z programem EjoyMagic, dzięki któremu możliwe będzie przeglądanie stron WWW oraz obsługa poczty elektronicznej. Pakiet ma się pojawić w Japonii w pierwszym kwartale 2001 roku, a niedługo potem wszędzie indziej.

Pierwszy tydzień po premierze PS2 w USA powiększył obrony na rynku gier video o 117 procent. Wygląda jednak na to, że przepowiednie analityków odnośnie tego, że niedostateczna liczba PS2 spowoduje odwrócenie się potencjalnych klientów spełniły się. Konkurencyjne konsole także na tym skorzystały - sprzedaż Dreamcasta zwiększyła się o 25 procent, a Nintendo 64 o 7 procent. Najprawdopodobniej trend ten utrzyma się przez najbardziej gorący okres handlowy, czyli przedświąteczną gorączkę związaną z zakupami.



Pan Shehei Yoshida sprawujący nadzór nad wewnętrznymi zespołami developerskimi Sony podzielił się ostatnio kilkoma uwagami, które tłumaczą dlaczego w momencie premiery PS2 nie pojawiła się praktycznie żadna gra firmowana przez Sony America. Pan Yoshida został sprowadzony do USA w kwietniu, a jego zadanie polega na reorganizacji pracujących dla Sony firm, w tym także i 989 Studios. Pan Yoshida stwierdził, że na Sony America spoczywa wielka odpowiedzialność i wśród własnych zespołów zaostrzyła się kontrola jakości. Kontroler ma szczególnie zaopiekować się 989 Studios, co możemy potraktować jako wspaniałą wiadomość. Na koniec ciekawa informacja - Sony America w tej chwili opracowuje 30 gier na PS2.

SEGA w Polsce - ciąg dalszy



„ZYGA" na legalu i z serwisem...

Konferencja prasowa poświęcona dystrybucji Dreamcasta w Polsce odbędzie się podczas targów SYSTEM, tam też zostaną oficjalnie potwierdzone (lub zdementowane) wszystkie wcześniejsze informacje. Oto, co nowego udało nam się ustalić. W dużych sieciach handlowych pojawią się tak zwane demostandy, czyli mówiąc krótko konsole z telewizorami, na których będzie można sobie zagrać na nowej konsoli przed zakupem.
Egzemplarze, które będzie sprzedawać firma Lanser.Net będą standardowymi europejskimi modelami. W skład zestawu wchodzić będzie konsola, pad, kable, demo dysk, pełna wersja CHU CHU ROCKET i modem. Będzie także specjalna karta rejestracyjna połączona z ankietą - wysłanie jej do firmy przyniesie użytkownikowi profity. Będzie on otrzymywał świeże informacje i gromadził za kupno punkty, które potem będzie mógł zamienić na przeróżne gadżety.
Internet: wszystko zależy od liczby sprzedanych konsol oraz wypełnionych ankiet, które dotrą do firmy. Niemniej jednak w planach jest polska wersja DreamKey'a oraz specjalny portal dla DeCekerów.
Od samego początku w dystrybucji pojawi się 49 gier. Firma dystrybuować będzie pozycje znacznej większości firm wydających gry na DC - między innymi Eidos, Virgin, Konami, Crave, Ubi Soft oraz oczywiście Sega.
Seria SEGA Millennium Collection pojawi się jeszcze w grudniu. Jest to odpowiednik Sonowskiej platyny - orginalne gry w dobrych cenach. Co powiecie na przykład na TRICKSTYLE i SHADOWMANA za... 99 złotych? Na tym się nie skończy - będą też inne dobre gry (10-15 na początku) w tej samej, niskiej cenie.
Europejska premiera SHENMUE będzie mieć miejsce pierwszego grudnia, a QUAKE III - szóstego grudnia.
Jednym z ciekawszych posunięć może być dołączanie do każdej konsoli specjalnego talonu na DVD. Postadacz takiej karteczki będzie mógł skorzystać z promocji i kupić sobie stacjonarny odtwarzacz DVD w bardzo atrakcyjnej cenie. Jakiej? Jeszcze nie wiadomo, ale cena DC + DVD będzie na pewno niższa niż PlayStation 2.

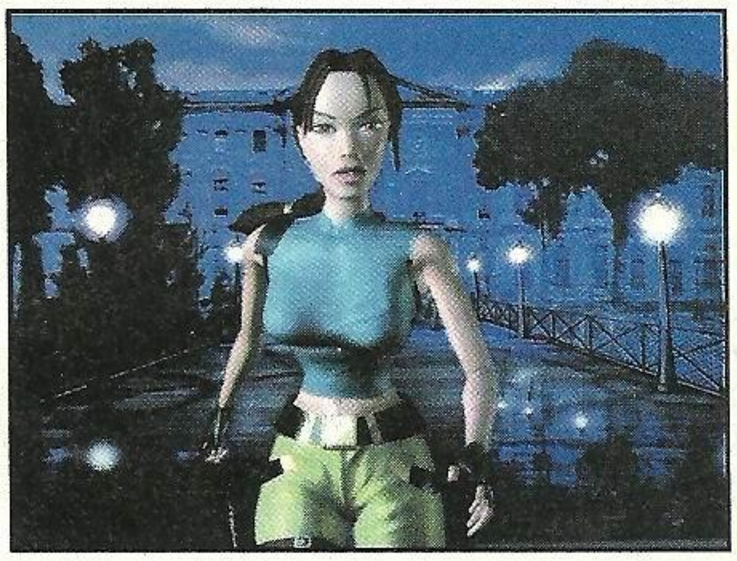
POLSKA GRA na Dreamcasta!

KANGUREK KAO SZYKUJE SIĘ DO ZAWOJOWANIA ŚWIATA

Pod względem kolorowych, wesołych platformówek konsola Segi jest wyraźnie zaniedbana. Tym bardziej cieszy fakt, iż prace nad grą KAO THE KANGAROO zostały już praktycznie ukończone. Jeszcze bardziej raduje nas to, że gra powstała w całości w Polsce! Autorem jest młody zespół X-Ray i KAO jest ich pierwszym projektem. Grę w wersji na komputery PC wyda w Polsce firma LEM, a jej cena wyniesie 49 złotych! Marzy nam się podobna cena dla Decekowego odpowiednika, ale nie sądzimy, aby było to możliwe - wydawcą będzie francuska firma Titus. Wesoło podskakujący kangur na każdym poziomie gry stanie przed nowym wyzwaniem - będzie snowoboarding, pływanie pod wodą czy latanie specjalnym statkiem. Całość wygląda bardzo dobrze. O grze możecie przeczytać więcej na witrynie internetowej firmy - **www.x-ray.com.pl**, a my lada dzień spodziewamy się GD-ROM'a z ukończoną wersją do recenzji.

LARA CROFT Next-Gen

Core Design opublikowało screenshot trójwymiarowego obiektu Lary (z lewej) oraz dwa renderingi przedstawiając odświeżoną Croftównę w akcji. Obiekt ten zostanie wykorzystany w nowej grze z cyklu TOMB RAIDER na Xbox i PlayStation 2. Od jakiego czasu dochodziły plotki o zainteresowaniu Core Design (producentów serii) konsolą Microsoftu. Tym samym zostało to oficjalnie potwierdzone - będzie TR na Xbox. No i oczywiście na PlayStation 2. O wersji na DC jeszcze niczego nie wiadomo.

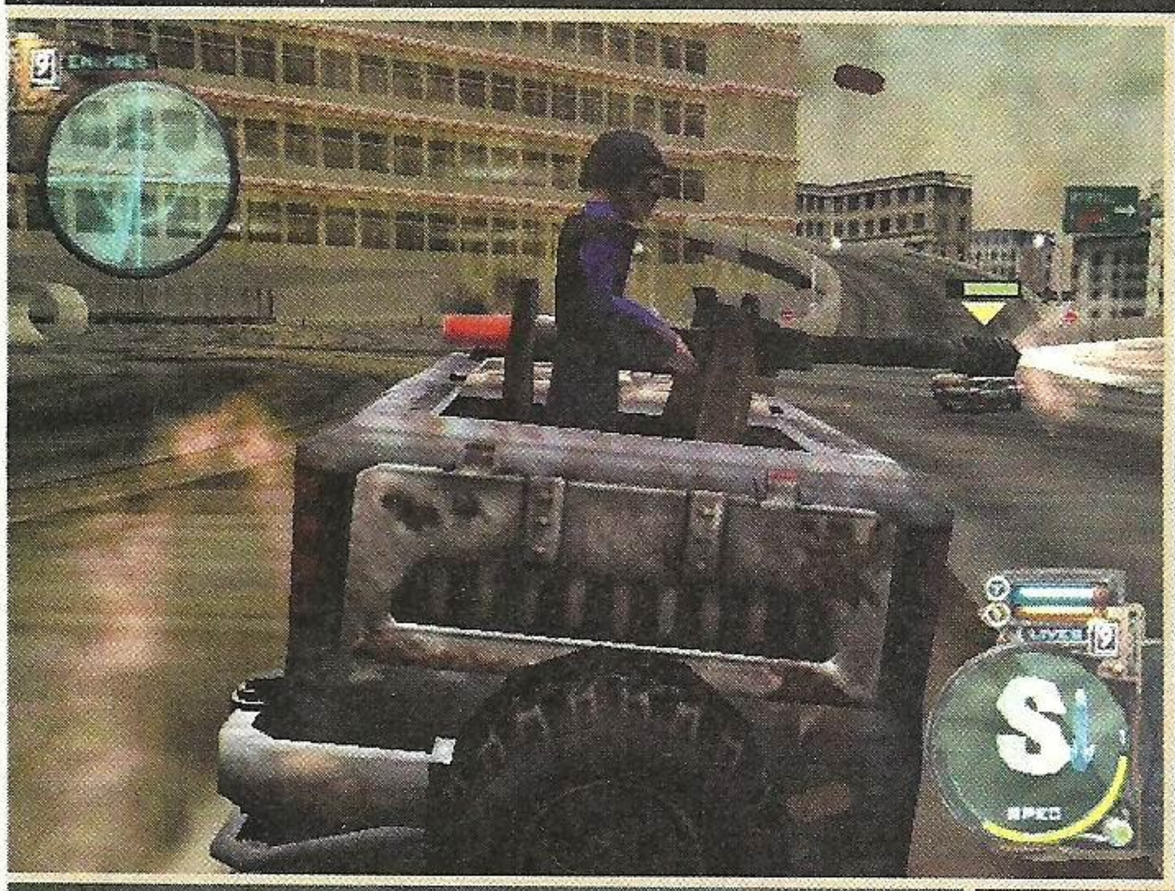


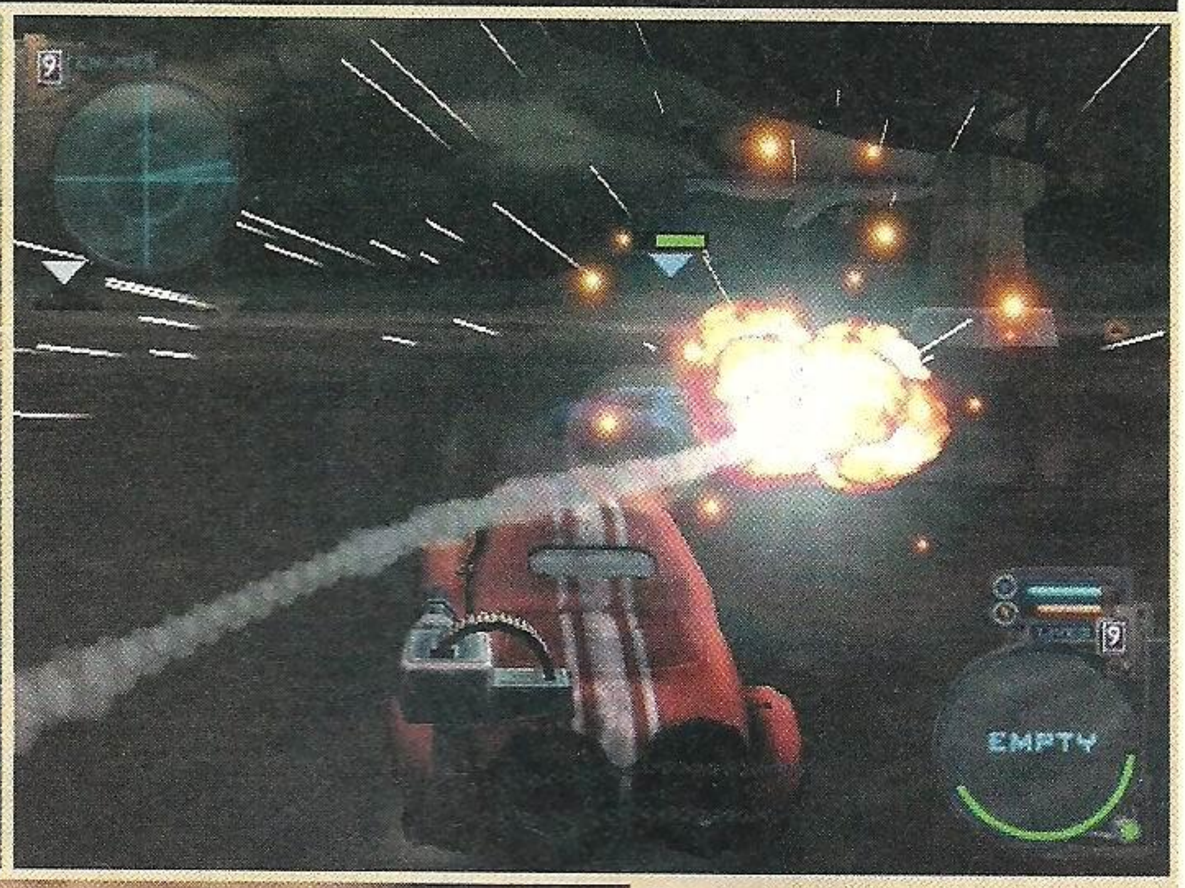
Gry SEGI na PlayStation?

CZY SEGA BĘDZIE PISAĆ GRY DLA INNYCH?

Czym byłby kolejny miesiąc bez ponurych plotek odnośnie przyszłości Segi. Były już wizje bankructwa, czy kupna błękitnych przez Nintendo. Tym razem tajemniczy „insajderzy" powrócili do sprawdzonego tematu gier błękitnych na inne konsole. Pośrednim powodem zdaje się być tu przemówienie jednego z naczelnych pracowników koncernu, w którym stwierdził on, iż Sega zamierza wykorzystać swoją markę oraz pokaźną bibliotekę doskonałych tytułów korzystając z dobrodziejstw innych platform oraz telefonów komórkowych. Inną przyczyną mogą być także przewidywane straty na koniec bieżącego roku fiskalnego, pomimo faktu, iż z końcem 30 września na świecie sprzedało się ponad 5,870,000 Dreamcastów. Mimo tego firma w dalszym ciągu pozostaje przy prognozie 10 mln sprzedanych konsol z 31 marca 2001 roku. Przewidywania odnośnie finansów również pozostają optymistyczne, podobnie jak te związane ze światową sprzedażą oprogramowania (teraz Sega ma udział rzędu 4,2% - planowany to 25%). W przypadku wspomnianego oświadczenia należy wziąć pod uwagę, iż inne platformy oznaczają tu wyłącznie produkty nie konkurujące bezpośrednio z DC, a więc wspomniane telefony, palmtopy, set top boxy czy wreszcie komputery PC. Niewykluczone też, że Sega zacznie pisać gry na GameBoya Advance. Ostateczna konkluzja pana Hideki Sato z SOJ brzmiała: "Sega przekształci się z dostawcy produktów w dostawcę formatu, wchodząc w obszar multi platform poprzez licencjonowanie architektury DC." Co więcej - głównym kierunkiem dalszego rozwoju firmy jest sieć i szeroko rozumiana rozrywka online.

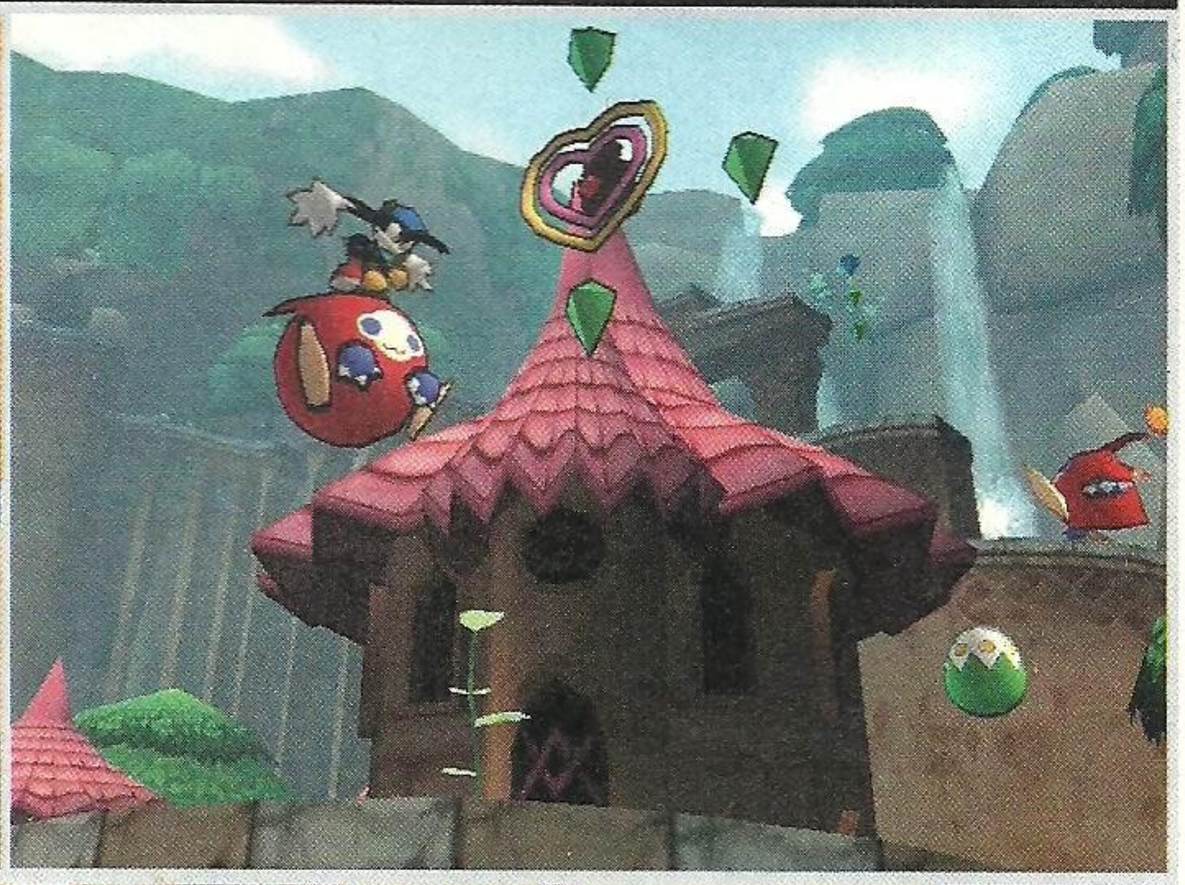
TWISTED METAL BLACK na PlayStation 2

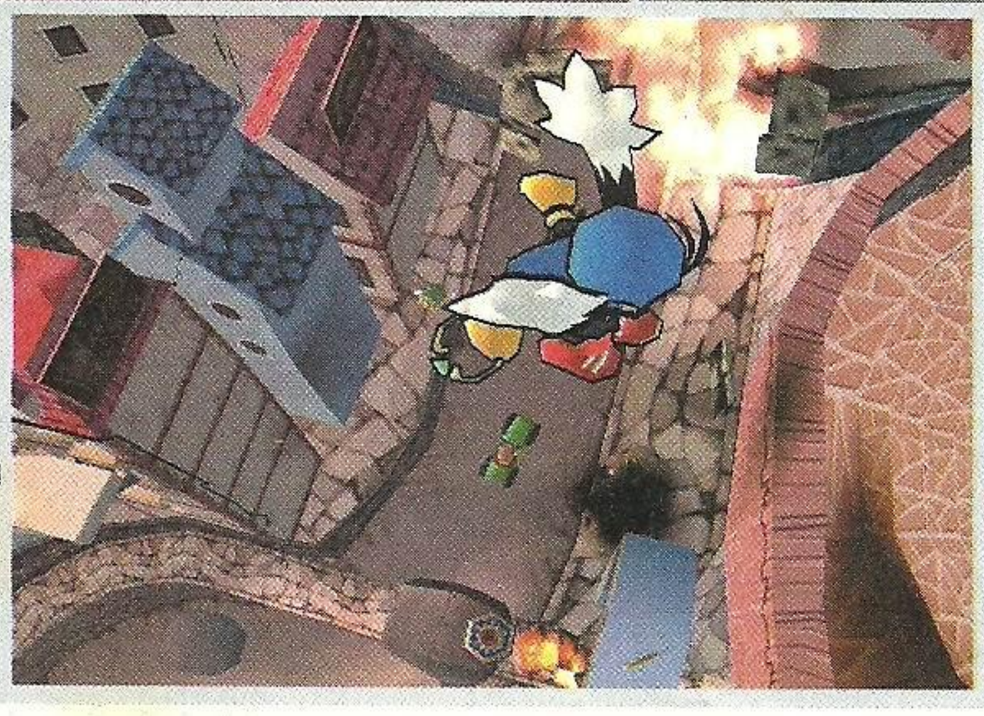


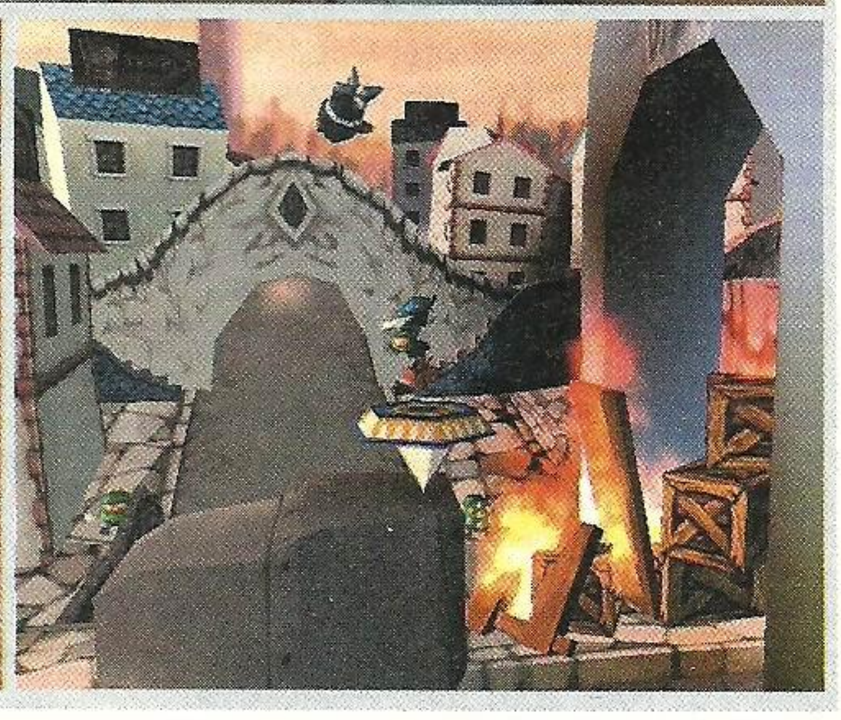


Oto i pierwsze, wspaniałe screeny z nowego TWISTED METAL opatrzonego podtytułem BLACK - kontynuacji popularnej niegdyś PSX'owej serii gry o walkach pojazdów. Najnowsza część pojawi się na PlayStation 2 i - jak wskazuje tytuł - będzie bardziej mroczna i ciężka od poprzedników (jako inspirację autorzy podają m.in. "Siedem"). Za kodowanie gry ponownie zabrali się ludzie z dawnego zespołu SingleTrac. W grze będą transformujące się samochody. Gra powinna ukazać się w pierwszej połowie roku 2001. **[PS2]**

KLONOA 2 na PlayStation 2







Po zrzutach z kamery, które opublikowaliśmy miesiąc temu mamy wreszcie okazję napatrzeć się na jedną z najpiękniejszych gier na PS2. Te screeny wyglądają po prostu prześlicznie. Druga część przygód sympatycznego kłapouchego będzie - a jakże - klasyczną platformówką. Perspektywa, z której zostanie ukazana gra zmieni się kilka razy. Będziemy kierować panem Klonoą patrząc z boku, z tyłu, z góry a nawet z przodu. Kolejnym krokiem Namco pewnie będzie Pac-Man na PS2... A gdzie nowy TEKKEN ???!!!! **[PS2]**

DECE'EM
ORiGiN'ALNE INFO

■ Jak dotąd dobre wyniki sprzedaży czy też dane statystyczne odnośnie prezencji Segi na rynku miały zazwyczaj miejsce tylko w przypadku USA. Tym razem jednak to Europa ma powód do zadowolenia. Świętując pierwszy rok na rynku, SOE poinformowała, iż osiągnięte przez nią rezultaty przekroczyły pierwotne oczekiwania, sprawiając firmie tym samym doskonały prezent. I tak wiadomo nam, iż we wspomnianym okresie sprzedano ponad milion konsol, zarejestrowano ponad 2,5 mln oprogramowania, a Dreamarena - portal internetowy - zdołał zgromadzić 400.000 użytkowników, stając się jedną z największych wspólnot sieciowych na Starym Kontynencie. J.F. Cecillion, szef SOE stwierdził między innymi, iż "obecne wsparcie developerów dla DC oznacza dla graczy napływ kolejnych, doskonałych gier w najbliższych miesiącach oraz przyszłości." Odnosząc się do tematu konkurencji dodał: "SOE jest doskonale przygotowana aby wykorzystać problemy związane z małą liczbą konsol (Sony)." Tak więc poza SHENMUE, która będzie doskonałym prezentem gwiazdkowym, już niebawem zaczną ukazywać się inne doskonałe pozycje jak QUAKE III, BLACK & WHITE czy PHANTASY STAR ONLINE.

■ Po raz kolejny okazało się, iż wpływ premiery PS2 na sprzedaż DC w Stanach nie był tak istotny jak sugerowano to kilka miesięcy wcześniej. Co więcej według zaprezentowanych ostatnio danych statystycznych wynika, iż w okresie od 23 lipca do 30 września średnia sprzedaż konsoli Segi wzrosła o blisko 157%. Przyczyną tak doskonałych wyników jest oczywiście obniżka ceny DC, który kosztuje tam obecnie $150. Posunięcie to wpłynęło również na posiadany udział w rynku, który w przypadku "błękitnych" wzrósł o 30% w stosunku do całkowitej ilości sprzedawanych konsol.

■ Tymczasem SOA w dalszym ciągu prowadzi mocno zakrojoną kampanię promocyjną DC. Po imprezie, o której wspomnieliśmy w zeszłym miesiącu przyszedł czas na kolejną, a właściwie kolejne. Firma zaangażowała się bowiem w "Anger Management Tour", który związany jest z premierą ostatniego albumu Limp Bizkit. Tym samym jedną z atrakcji zbliżającej się serii koncertów będzie możliwość zmierzenia się np. w ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP z członkami zespołu. Fred Durst, wokalista LB i zagorzały fan gier video, zachęcił potencjalnych zawodników: "Jeżeli ktoś skopie ci @#$%, to najprawdopodobniej na drugim końcu kabla będę to właśnie ja." Trasa ma objąć 45 miast, a do wygrania będą całkiem niezłe rzeczy. Dla mniej szczęśliwych koncertowiczów pozostaje testowanie gier w ramach towarzyszącego koncertom Sega Assault Tour.

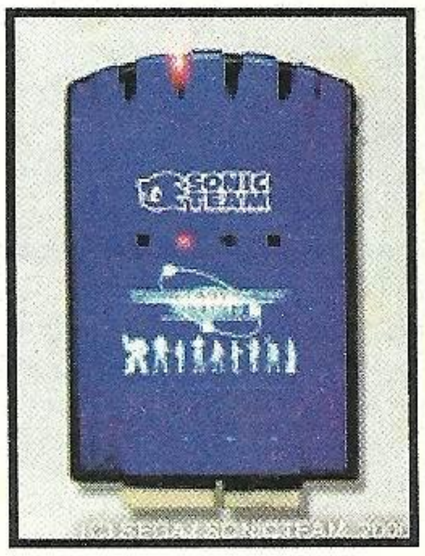
■ Po raz kolejny Sega wynosi rynek gier video na wyższy poziom. Jakiś czas temu informowaliśmy was o unikalnym systemie sprzedaży gier, który w chwili obecnej (na razie tylko w Japonii) stał się już faktem. I tak, do jednego z październikowych wydań Famitsu SOJ dołączyła pełną wersję gry ETERNAL ARCADIA (zajmującą 2 GD-Romy). Podstępem nie jest tu bynajmniej podniesiona cena magazynu ale fakt, iż gracz może odkryć jedynie 10-15% całości. Jeżeli tytuł przypadnie mu wystarczająco do gustu to wystarczy za pośrednictwem DC połączyć się z odpowiednią stroną i po uiszczeniu opłaty otrzymać kod odblokowujący resztę. Jeżeli natomiast nie, to w dalszym ciągu pozostaje radocha z gry za cenę ulubionego czasopisma.

Eternal Arcadia z Famitsu!!!

■ Wraz z amerykańską premierą SHENMUE ukaże się limitowana edycja gry, z dołączoną ścieżką dźwiękową. Rzecznik SOA stwierdził: "Edycja specjalna SM, która ukazała się w Japonii została bardzo dobrze przyjęta. Chcieliśmy się tym samym upewnić, że hardcore'owi fani w USA także otrzymają coś odpowiedniego." Ponadto gracze zamieszkujący San Jose (Kalifornia) będą mieli możliwość spotkania się z Yu Suzuki we własnej osobie. Będzie on podpisywał grę na specjalnym spotkaniu promującym SM w Stanach. Wspominając o samej grze warto nadmienić, iż tłumaczenie tytułu na język angielski przebiegło doskonale, co więcej Suzuki potwierdził, iż zachowano w najwyższym stopniu zgodność z oryginalnymi dialogami dzięki czemu fabuła gry nie ucierpi nawet w najmniejszym stopniu.

■ Japońscy gracze oraz pozostali miłośnicy serii SAKURA WARS otrzymają niebawem nie lada gratkę. Do sprzedaży trafi bowiem kolejna edycja specjalna obejmująca: konsolę, pad oraz program do poczty elektronicznej. I tak 18 grudnia za cenę 2800 jenów będzie można kupić w Kraju Kwitnącej Wiśni oraz w szanujących się import shop'ach Sakura Wars Kinematron Hanagumi Mail, cztery dni później Sakura Wars Dreamcast za 25800 jenów [w komplecie z konsolą dedykowany pad, VMS i program do e-poczty] i wreszcie 28 grudnia Sakura Wars Dreamcast Controller za 2500 jenów.

■ PHANTASY STAR ONLINE zapowiada się na bardzo interesującą pozycję i to nie tylko ze względu, iż będzie to kontynuacja klasycznej serii w wykonaniu Sonic Team ale także dlatego, iż razem z grą ma ukazać się demo SONIC ADVENTURE 2, a do sprzedaży trafi specjalna wersja VMS'a o czterokrotnie większej pojemności niż obecna. Jeżeli nasz oddział Segi nic nie zepsuje to także będziemy mieli szansę zobaczyć jak wyglądają nowe przygody błękitnego jeża. Samo demo może być bardzo ciekawe również z tego względu, iż w przyszłym roku Sonic będzie obchodził 10 rocznicę istnienia, a sam Yuji Naka wspomniał, iż jest ono jedynie przedsmakiem tego co czeka fanów Segi z okazji tego wydarzenia. Pozostając jednak przy samej PSO warto wspomnieć, iż z tej okazji Sega postawi 20 nowych serwerów w Japonii, USA i Europie. Każdy z nich będzie mógł obsłużyć do 1000 graczy. Okazało się również, iż gra ma zaimplementowane 2000 słów w 5 językach najczęściej używanych w grach rpg. Umożliwi to bezproblemową komunikację pomiędzy różnymi graczami. Poza wyborem gotowych już zwrotów będzie także można wysyłać wiadomości we własnym języku. Termin premiery pierwszej tego typu produkcji na konsolę ustalono w Japonii na 21 grudnia, w Stanach na początek stycznia, a w Europie... No cóż - my zobaczymy PSO "jakiś czas" po premierze za wielką wodą.



Dystrybucja w Polsce: www.play-it.pl
Sprzedaż wysyłkowa: (033) 811-87-29 www.mig.pl
PLAY
PlayStation
Parasite Eve II™
SQUARESOFT
GRA TWÓRCÓW SERII FINAL FANTASY
26-06-00, NAUKOWCY ODKRYLI SKŁAD LUDZKIEGO DNA...
04-08-00, ZAŻYCZYLI SOBIE BY TO NIGDY NIE NASTĄPIŁO
www.parasite-eve2.com
© 1999, 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. PARASITE EVE is a trademark of Square Co., Ltd.
(P) 1999 Square Co., Ltd. & Square Sounds Co., Ltd. COMPUTER GRAPHICS MOVIE © 1999, 2000 Square Co., Ltd. & Square Visualworks Co., Ltd. Based on the novel: Hideaki Sena PARASITE EVE (Kadokawa Horror Bunko).

NINTENDORKS - CUBE NEWS

CO SŁYCHAĆ W OBOZIE NINTENDO W ZWIĄZKU Z GAMECUBE?

Mix Core - grupa japońskich programistów pod kierownictwem Syunichi Shirai, stworzyła unikalny pokaz możliwości graficznych GameCube. Zaprezentowane demo "Rebirth", to połączenie grafiki renderowanej przez konsolę w real-time i prerenderowanych wstawek FMV. Historia przedstawiona podczas prezentacji to opowieść o wielkim drzewie, które wali się podczas burzy, a następnie odrasta ponownie, jako młody i zdrowy pęd. Jak niedorzeczna by nie była, wygląda doprawdy przepysznie. Podobno przedstawia historię koncernu Nintendo...

Nintendo rozdało już dev-kity, a kontrakty na pisanie nowych gier na GameCube podżyrowały m.in.: Rare (yes!), Capcom (yes!!), Factor 5 (autorzy Rogue Squadron), Retro Studios, Take 2, THQ, Infogrames, Activision oraz Platinum Interactive. Na razie to niewiele, ale spodziewamy się większej liczby firm przystępujących do obozu 'Tendo.

Factor 5 - autorzy znanego z N64 ROGUE SQUADRON, ponownie proponują graczom strzelankę 3D, pod wymowną nazwą THORNADO. Póki co nie wiadomo nic ponadto, że akcja gry rozpocznie się w przyszłości, do wyboru będą dwie postacie (mężczyzna i kobieta), a strzelać będziemy do obcych. Prawdopodobnie pierwsze interaktywne demo obejrzymy dopiero podczas przyszłorocznego E3.

Capcom kontynuuje prace nad RESIDENT EVIL ZERO - wersją popularnego horroru, która miała się ukazać jeszcze na Nintendo 64. Co przyniesie ten dodatkowy rok pracy? Zdaniem speców z Capcom, łatwość z jaką można pisać programy na GameCube pozwoli na zaimplementowanie efektów nieosiągalnych na żadnej innej konsoli. Mówi się też o zmianie (przynajmniej częściowo) systemu rozgrywania walk (dodano np. możliwość błyskawicznego obrotu o 180 stopni). W REO gracz ma wcielać się w postać Rebecci Chambers, której w odkrywaniu straszliwej i mrocznej pomagać ma chłopak imieniem Billy. Gra ma zostać pokazana na najbliższych targach E3.

Retro Studios przygotowuje shooter 3D zatytułowany METROID. Jest to kontynuacja liczącej już sobie 3 części, popularnej jeszcze za czasów staruteńkiego NES-a gry. Autorzy obiecują wielkich bossów, masę power-up'ów, wielkie poziomy i dużo strzelania. Bardzo dużo strzelania...

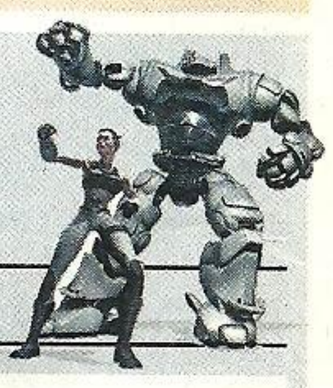
Bardzo obiecującym projektem jest tworzony przez Silicon Knights horror TOO HUMAN. Akcja gry ma rogrywać się w przyszłości, gdy jedynym właściwym sposobem na życie stanie się krzyżowanie ludzi z robotami. Zapowiedzi wyglądają nader obiecująco: wielowątkowa fabuła, mroczny nastrój oraz osiemidziesiąt godzin ciągłego grania. Ponadto koderzy planują zastosować element tworzenia postaci od podstaw: w procesie powstawania naszego biomechanicznego ciała będzie można dostosować do wymagań gracza elementy takie jak siła czy szybkość. Biorąc pod uwagę, że gra tworzona jest już 2 lata (miała ukazać się również na PSX i N64, ale wyglądała cieniutko), trzeci rok pracy musi przynieść prawdziwy hit. Czekamy z niecierpliwością.

Według przeprowadzonej w Japonii przez Famitsu Magazine ankiety, nastroje i opinie o nowym projekcie Nintendo są głównie pozytywne lub nijakie. Około 7% graczy deklaruje już teraz chęć kupna nowej konsoli, a ponad połowa rozpatrzy tę możliwość, kiedy tylko sprzęt ukaże się na rynku. Na pytanie: "Czy podoba ci się nazwa nowej konsoli" - blisko 20% z 4000 respondentów odpowiedziała na to pytanie przecząco. Najbardziej pożądanymi grami w momencie startu konsolki będą SUPER MARIO 128 i nowa Zelda.

Najpewniej miesiąc lub dwa po premierze konsoli, Matsushita Electronics wypuści na rynek swoją wersję GameCube, przystosowaną do odtwarzania standardowych płyt DVD. Cała reszta maszynki (a więc wszystkie bebechy, kolor, kształt itp.) pozostanie niezmieniona. Zdaniem ekspertów z Matsushita Corporation, tylko taki model urządzenia będzie mógł skutecznie konkurować z PlayStation 2. Nintendo odmawia komentarzy na ten temat.

Nintendo pracuje nad sequelami trzech największych hitów, jakie kiedykolwiek opuściły pomieszczenia koncernu: WAVE RACE, MARIO 64, oraz LEGEND OF ZELDA. Niestety, póki co jedyne zaprezentowane materiały to nieinteraktywne dema i statyczne screeny. Nowy WAVE RACE pisany jest w oparciu o kod z pierwszej części gry, dostosowywany tylko do możliwości nowej konsoli. Nintendo obiecuje (oprócz świetnej grafiki) dużo nowych torów i długi, dopracowany soundtrack. Równie tajemniczo prezentuje się też LUIGI'S MANSION - nieoficjalnie mówi się o tej grze, jako o kontynuacji superprzeboju z N64 - SUPER MARIO 64. Głównym bohaterem ma być niedoceniany dotychczas Luigi, zaś pod grą podpisuje się swymi magicznymi rękami sam Shigeru Miyamoto. Na razie jednak gra jest w bardzo wczesnym etapie produkcji, i Nintendo nie chce udzielać żadnych konkretnych informacji. Podobnie sytuacja ma się z przygodami Linka - będzie niespotykana dotąd jakość grafiki, będzie zły Ganondorf i kupa dobrej muzyki zagranej przez najprawdziwszą orkiestrę. No i co? Zobaczymy na E3. **[vandal]**

Xbox news!



METAL GEAR SOLID X I PROGRAM POMOCY DLA MAŁYCH FIRM

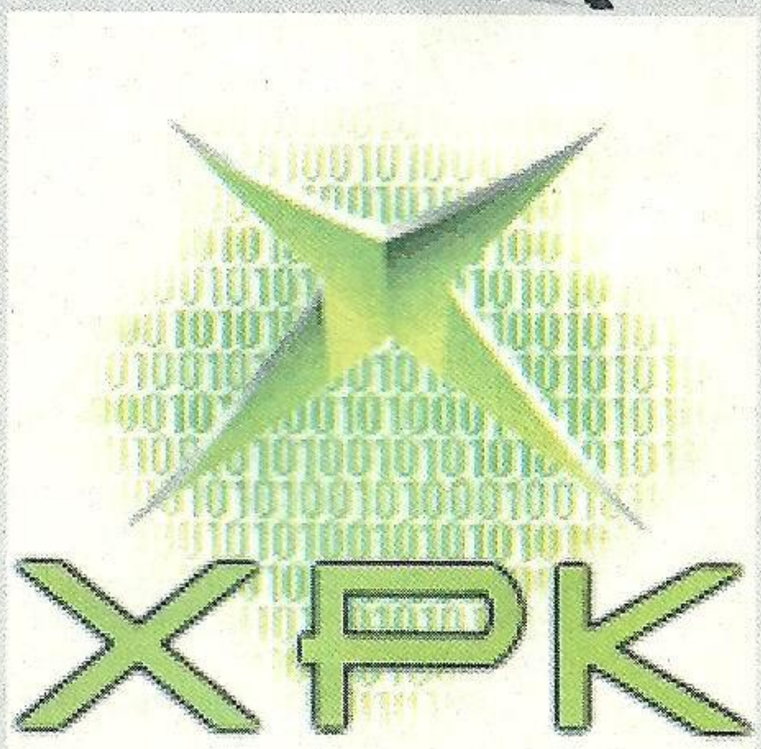
Najwięcej emocji spośród zapowiedzianych na Xbox gier wzbudza METAL GEAR SOLID X. Niedawno za internetowymi serwisami podaliśmy, że będzie to standardowa konwersja METAL GEAR SOLID 2 z PS2. Tymczasem na światło dzienne wypełzły nowe fakty. Konami Europe podało do wiadomości prasy, że będzie to specjalna wersja METAL GEAR SOLID, znanego nam doskonale z PSX'a. Z kolei Kevin Bacchus, szef działu PR w zespole Xbox'a mówi, że będzie to METAL GEAR SOLID 2 z dodanymi bonusami. Trzecie źródło mów, że będzie to zupełnie nowa gra - nie MGS i nie MGS2. Być może też gra nie zostanie opracowana przez Konami - firma udzieli jedynie tytułu oraz postaci. Na razie więc jest kocioł.

Po Sieci krążą spekulacje na temat przenośnej wersji Xbox'a. Na razie Microsoft twiedzi, że owszem, pomysł jest godny rozważenia, ale w tej chwili firma skupi się na stacjonarnej konsoli.

EPIC Megagames przystosowuje kod UNREAL TOURNAMENT specjalnie dla Xbox'a! Od teraz każda firma pisząca gry będzie mogła zakupić kod źródłowy, w oparciu o który działa UT i przy pomocy dostarczonego zestawu narzędzi programistycznych stworzyć na jego podstawie zupełnie nową pozycję. Takie praktyki to codzienność w grach PeCetowych - na przykład gra HEAVY METAL F.A.K.K 2 działa w oparciu o kod QUAKE III. No i oczywiście na Xboxa zmierza specjalna, nowa wersja UNREAL TOURNAMENT.

Znane są już firmy, które zajmą się produkcją twardych dysków do Xboxa. Numerem jeden będzie Western Digital, firma znana z dysków Caviar. Uzupełniać ją będzie Seagate.

Jednak najważniejsza wiadomość ostatniego miesiąca to informacja o wdrożeniu przez Microsoft specjalnego programu pomocy - **XPK** skierowanego do małych firm i nowych talentów piszących gry. Każdy, kto zwróci się do Microsoftu otrzyma (za niewielką opłatą - nieco większą niż PeCet najnowszej generacji, a to i tak nieporównywalnie mniej niż devkity Segi i Sony) zestaw nazwany Xbox Prototype Kit. W jego skład wchodzą narzędzia programowe i dokładna dokumentacja, pozwalająca na wstępne opracowania Xbox'owej gry na PeCecie. Kolejnym krokiem będzie przedstawianie projektu wydawcy, który - gdy będzie zainteresowany tym projektem - zakupi dla autorów prawdziwy Developer's Kit i ewentualnie wyda ich grę. Sam pomysł jest doskonały - małe firmy, które nie stać na wydanie sporych sum mimo to będą mogły rozpocząć prace nad grami na Xbox. A Microsoft wyłapie pewnie najlepsze talenty do swoich wewnętrznych zespołów. A zatem, drodzy czytelnicy, jeśli interesuje was pisanie gier, to może być wasza szansa. Wejdźcie na stronę **www.xbox.com** lub wyślijcie stosowny e-mail na adres **xbox@xbox.com. Powodzenia!**



DECE'EM ORIGIN'ALNE INFO

■ Wraz z japońską premierą EL DORADO GATES - seryjnego i staroszkolnego zarazem rpg Capcomu - na tamtejszym rynku pojawiły się karty dla kolekcjonerów. Sama gra natomiast osiągnęła w dniu premiery 1 miejsce na liście sprzedaży. Tymczasem developer szykuje już kolejną pozycję dla posiadaczy DC. MARS MATRIX, arcade shooter ma ukazać pod koniec listopada i będzie wyposażony w dodatkowe przyjemności w stosunku do oryginału. Jakby tego było mało to według niepotwierdzonych jak dotąd wiadomości, w produkcji znajduje się również tajemnicza gra z mechami.

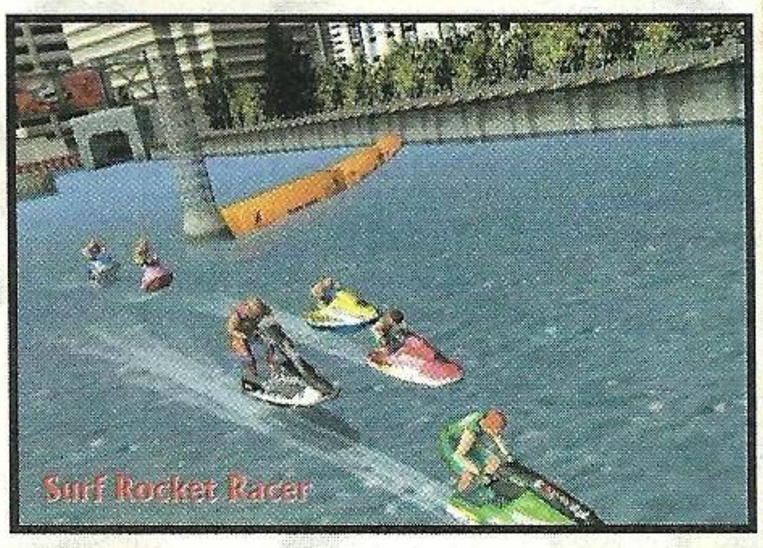
■ Jakiś czas temu Sega Toys uraczyła wszystkich, a przynajmniej Japonię i USA, własną wersją elektronicznego pieska, nazwaną Poochi. Pomysł okazał się na tyle dobry, iż niebawem w sprzedaży pojawiły się inne robo zwierzaki. Teraz z kolei ma ukazać się Super Poochi, z funkcją rozpoznawania głosu. Japończycy będą mogli sprawić sobie tą przyjemność już w listopadzie za kwotę 5908 jenów.

Poochi (c) SegaToys

■ Z 30-tym września, w Japonii rozpoczęła się mania wypożyczania gier na DC. Krok SOJ okazał się bardzo dobrym posunięciem ponieważ w niespełna 10 dni liczba wypożyczeń osiągnęła 9500, co przy takim tempie sprawi, iż gry na DC będą częściej wypożyczane niż filmy DVD. Obecna polityka przewiduje, iż w ofercie może być jedynie oprogramowanie, znajdujące się na rynku ponad 4 miesiące. Tym samym lista najpopularniejszych tytułów wyglądała następująco: ROOMANIA #203, RENT-A-HERO, SPACE CHANNEL 5, VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000.1 i DYNAMITE DEKKA 2.

■ Capcom postanowił umilić sezon świąteczny amerykańskim graczom. I tak pomimo, iż tytuły te ujrzały światło dzienne na innych platformach, to tym razem nadszedł czas na wersje DC następujących pozycji: DINO CRISIS, RESIDENT EVIL 2 oraz RESIDENT EVIL 3: NEMESIS. Jednocześnie developer zapowiedział odpowiednie usprawnienia w postaci wykorzystania VMS'a, kolekcji grafik czy wreszcie poprawek wizualnych. Gry nie ukażą się w cenie nowych produkcji, a za każdą z nich przyjdzie zapłacić jedyne $20.

■ Dzięki uprzejmości azjatyckich specjalistów od rożnego rodzaju przejściówek ostatnio w sprzedaży pojawił się Dream Connection 3 in 1, który umożliwia podłączenie do DC padów od Saturna i PSX oraz klawiatury od PC. Ta ostatnia może być szczególnie przydatna w związku z premierą QUAKE III. Urządzenie to kosztuje około $28 i jak na razie jest do nabycia w niektórych sieciowych sklepach.


Surf Rocket Racer

■ I jeszcze jedna gratka dla amerykańskich i japońskich graczy. Ci pierwsi, składając zamówienie na JET GRIND RADIO w nagrodę mogli otrzymać ścieżkę dźwiękową z kawałkami obecnymi w samej grze. Natomiast w tym drugim wypadku preorder na DAYTONA USA owocował możliwością zakupu gry wraz z kierownicą za $71, podczas gdy normalnie cena takiego zestawu będzie wynosić około 106 dolarów. DAYTONA zgodnie z zapowiedzią ma ukazać się w Japonii już 21 grudnia. Reszta świata będzie niestety zmuszona czekać do początku przyszłego roku

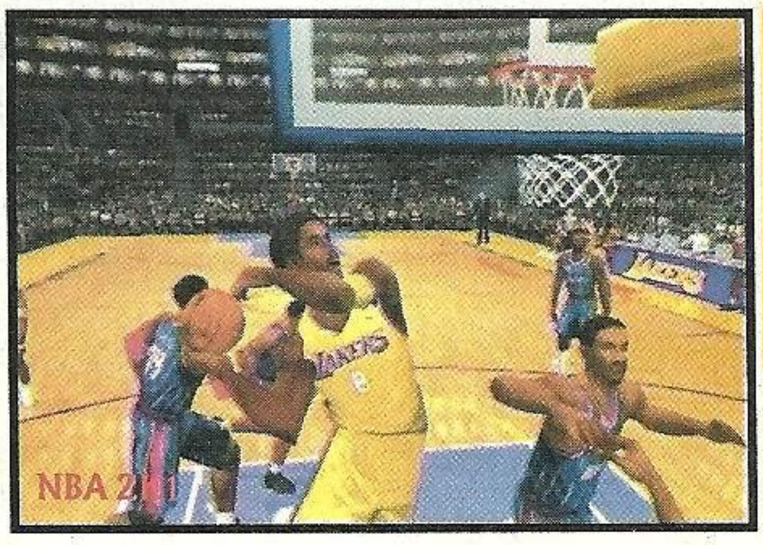
■ Fani UNREAL TOURNAMENT będą musieli jeszcze trochę poczekać. Infogrames zdecydowało się bowiem na konkretne dopracowanie tytułu. Rzecznik prasowy firmy stwierdził między innymi: "Staramy się aby UT w wersji na DC był tak solidny jak to tylko możliwe, tak więc wydłużenie procesu produkcji w granicach miesiąca z pewnością pomoże nam osiągnąć ten cel." UT spodziewany jest pod koniec stycznia.

■ W trakcie World PC Expo 2000 w Japonii zaprezentowano kolejną wersję Dream Passport. Z nowości należy wymienić możliwość podłączania telefonu komórkowego, rozszerzone możliwości zakupów przez sieć - wykorzystanie specjalnej karty oraz obsługę drukarki, która niebawem ma ukazać się w sprzedaży. Premiera japońska przewidziana jest na początek przyszłego roku.

■ Kolejną po QUAKE 3 ARENA grą wykorzystującą możliwośći gry przez Internet jest NBA 2K1 firmowane przez Sega Sports. Gra jest już dostępna w USA i odnosi tam spore sukcesy. Zobaczymy, czy będzie możliwość grania z Europy - chociaż sądzącpo tym, so Sega zrobiła s QUAKE 3 - bardzo możliwe.

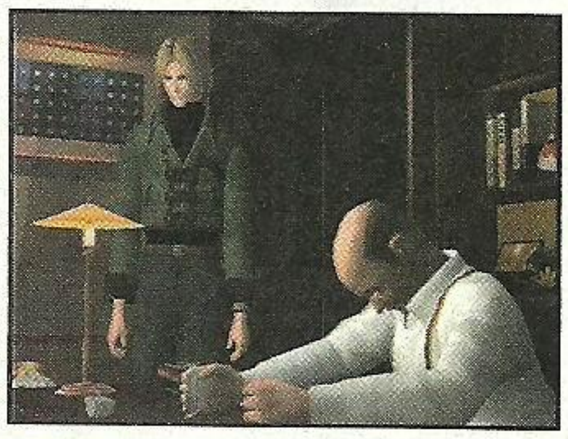
■ Czas na wyścigi wodnych skuterów - nadchodząca gra SURF ROCKET RACER powinna zaspokoić fanów tego sportu.

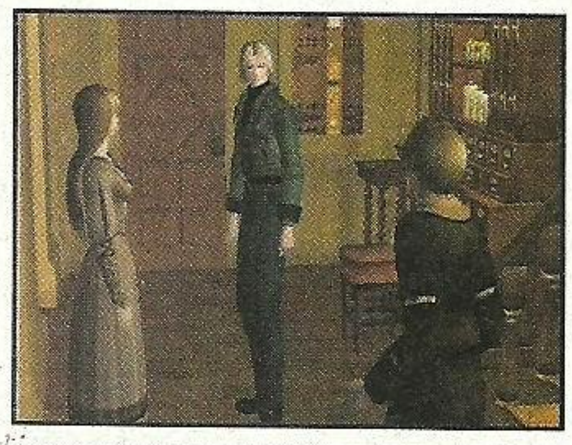
NBA 2K1

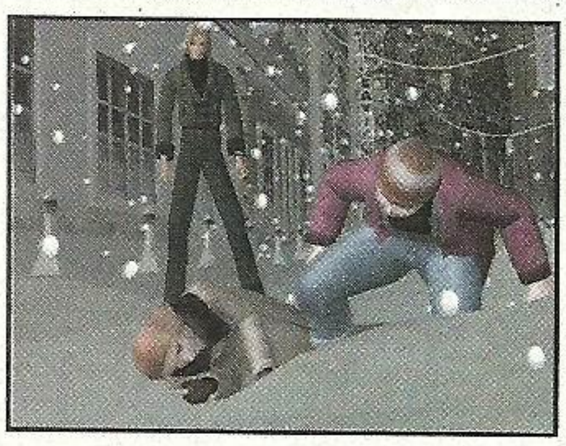

NBA 2K1

Dungeon Siege legenda... PlayStation. Legend of Faith
Gothic wiara stają się ciałem
tylko 69 zł
PLAY
© 2000 Take 2 Interactive. All rights reserved. All trademarks and tradenames are properties

SHADOW OF MEMORIES
Przygodówka firmowana przez Konami. Młody aktor cofa się w czasie by zapobiec własnej śmierci. Szykuje się piękna graficznia i ambitna pod względem treści gra. Bez zombiaków. **[PS2]**

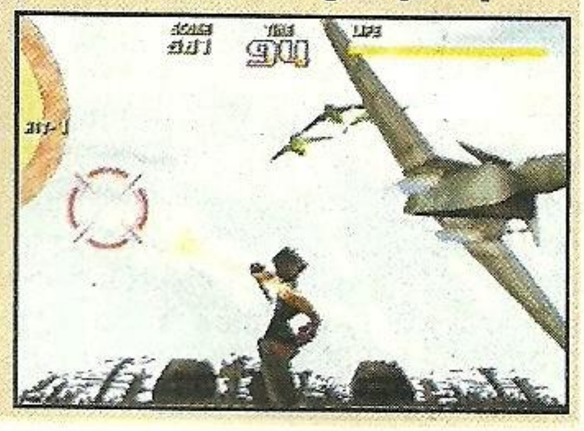






Sin and Punishment

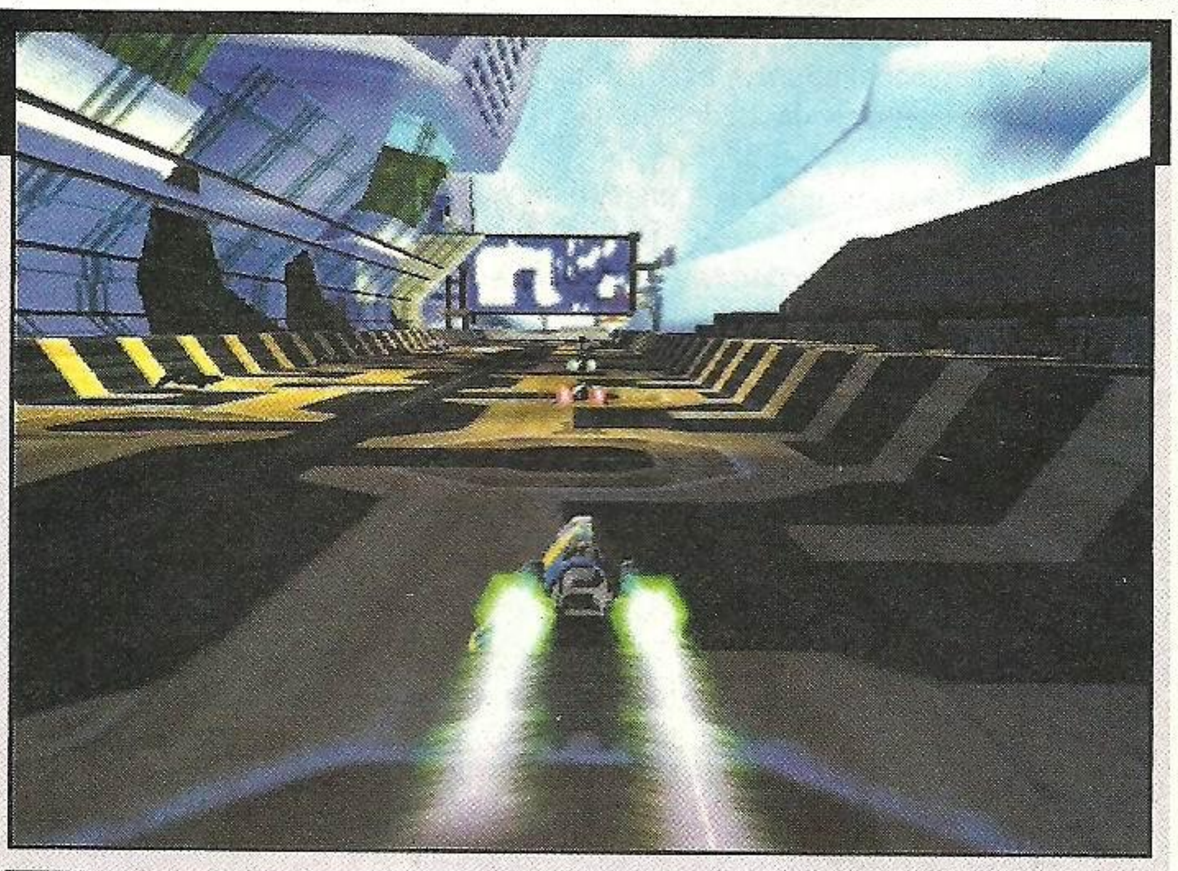
Niewiele ostatnio mamy okazji donieść wam jakieś informacje na temat nowych, dobrych gier zmierzających na Nintendo. Na szczęście na horyzoncie pojawił się właśnie nowy shooterek na torach warty naszej uwagi.
W rezultacie eksperymentów genetycznych, na Ziemi przyszłości stworzona została nowa rasa istot. Mieli być to nadludzie, którzy nie wymagaliby zbyt wiele jedzenia - miało to być idealne rozwiązanie problemów z żywnością. Niestety - nasi ulepszeni krewniacy zbuntowali się i stali mięsożerni. Aby ich wyeliminować zmobilizowano Zbrojnych Ochotników, którzy jednak w niedługim czasie zaczęli atakować nie tylko "Lufian" (to ci neoludzie), ale też wszystkich dookoła.
Zmobilizowani zostają więc kolejni bohaterowie - tym razem już dobrzy. Wcielamy się w nich i ruszamy na wycieczkę do Japonii (to tam jest epicentrum konfliktu) i rozwalamy zarówno jednych jak i drugich.
Nie muszę dodawać, że w tak ważną misję wysłana zostaje para bohaterów, z których jedno ma 14, a drugie 15 lat? To tak straszliwie japońskie...
Gra ma bardzo ładną grafikę, mieści się na 256-megabitowym kartridżu pełnym potworów atakujących z każdej możliwej strony, sub bossów oraz wielkich bossów obdarzonych piętami achillesowymi do odnalezienia.
Graficznie wygląda to bardzo dobrze - z akcją też nie powinno być problemów bo za produkcję tego shooterka wziął się osławiony Treasure - mistrza gatunku.
Zapowiada się jedna z ostatnich niezbędnych w kolekcji każdego posiadacza Nintendo gier. **[N64]**



7 Blades na PS2

Tutaj zapowiada się pełna machania mieczem i miotania fireballami gra akcji 3D. Jeżeli pamiętacie taki dziwny tytuł Squaresoftu - SOUKAIGI, to wiecie o co mniej więcej chodzi. Najbardziej rzucające się w oczy elementy tej gry to wspaniałe, renderowane animacje pokazujące samuraja walczącego na miecze z jakąś tajemniczą zjawą.
Grafika w grze wygląda nieco mniej atrakcyjnie, ale zapowiada się obfitująca w liczne starcia gra z gatunku tpp z naciskiem położonym na elementy walki właśnie. Nie obędzie się bez zwiedzenia różnorakich, osadzonych w realiach siedemnastowiecznej Japonii lokacji.
Magnesem przyciągającym graczy do tej produkcji powinna być postać nieznanego u nas, ale uważanego za postać wybitną w Japonii filmowca - Kaizo Hayashi czuwającego nad całym projektem. W grze dostaniemy do dyspozycji dwójkę bohaterów - silnego i wyćwiczonego w walce w bliskich starciach Gokurakumaru oraz zwinną i szybką Yuri dysponującą arsenałem ataków z dalszej odległości. Mają zupełnie różnić się od siebie jeżeli chodzi o styl gry. Każda z postaci będzie miała do dyspozycji inny arsenał broni (tytułowe 7 BLADES pochodzi od liczby katan, które w trakcie gry zbierze Gokurakumaru). Bronie będą obdarzone różnorodnymi cechami i przejście całej gry wymagać będzie dostosowania odpowiedniego oręża do danej sytuacji. Gra ma zamykać się w siedmiu sporawych poziomach zaludnionych sześćdziesięcioma rodzajami zawodników. No dobra kto potrafi szybko powiedzieć jak nazywa się ten koleś? **[PS2]**

Wipeout Fusion



Najnowsza część WIPEOUT z dnia na dzień prezentuje się coraz lepiej. Z radością więc przedstawiamy dwa duże, nowe screenshoty. Jeśli wszystko dobrze pójdzie, gra powinna ukazać się w marcu 2001. [PS2]

tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki

ul. Stanisławowska 1/18

WYMIANA GIER

Możliwość negocjacji cen!!!

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się
i o podobnej wartości rynkowej.

Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)

195,-

190,-

195,-

195,-

190,-

SONY PSX

	NOWE	UŻYW.
PS2 I GRY INF. TEL.		
Konsola PSX	599,-	399,-
Dual Shock	99,-	
Karta Pamięci MAX	39,-	
Joystick	39,-	
Kabel RGB	39,-	
Action Replay	89,-	
Bond 007	129,-	109,-
Colin McRae	109,-	79,-
Colin McRae 2	175,-	129,-
Command & Conquer Ret.	109,-	89,-
Crash 3	99,-	79,-
Croc 2	159,-	79,-
Die Hard Trilogy 2	185,-	129,-
Dino Crisis	179,-	139,-
Driver	99,-	79,-
Driver 2	199,-	139,-
Fear Effekt	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	149,-
FIFA 2001	195,-	149,-
Final Fantasy 7	109,-	79,-
Final Fantasy 8	189,-	149,-
Front Mission 3	195,-	149,-
GTA	109,-	79,-
GTA2	199,-	149,-
ISS Evolution	145,-	129,-
ISS Pro 98	139,-	109,-
Legacy of Kain 2	169,-	119,-
Medal of honor 2	195,-	149,-
Medi Evil 2	159,-	119,-
Metal Gear Solid	139,-	109,-
Mision Impossible	159,-	119,-
Music 2000- prog.muzyczny	189,-	149,-
NBA 2000	199,-	159,-
NBA 2001	195,-	149,-
Need for Speed 4	190,-	149,-
NHL 2001	195,-	149,-
Nightmare Creatures 2	189,-	149,-
Parasite Ewil 2	199,-	159,-
Quake 2	190,-	139,-
R2R	179,-	139,-
Rayman2	190,-	149,-
Rally Championship	195,-	139,-
Resident Evil 3	190,-	149,-
Ridge Racer 4	190,-	99,-
Rollcage 2	195,-	139,-
Shadow Man	159,-	119,-
Silent Hill	159,-	129,-
Spider-Man	195,-	149,-
Spec Ops	195,-	129,-
Spyro 3	179,-	149,-
suikoden 2	195,-	149,-
Syphon Filter	150,-	99,-
Syphon Filter 2	195,-	139,-
Tenchu 1	109,-	79,-
Tenchu 2	189,-	139,-
Tomb Raider 3	149,-	79,-
Tomb Raider 4	199,-	159,-
Tony Hawk's 2	199,-	149,-
Toy Story 2	179,-	129,-
V-Rally 2	109,-	89,-
WCW Maychem	179,-	129,-
nowości	tel.	tel.

NINTENDO 64

	NOWE	UŻYW.
Konsola N 64	599,-	279,-
Action Replay	129,-	
Joystick	119,-	80,-
Karta Pamięci	80,-	60,-
Rumbel Pack	60,-	50,-
Expention Pack	139,-	99,-
1080 Snowboarding	199,-	139,-
Armorines	249,-	199,-
Banjo-Kazooie	229,-	129,-
Beetle Adventure Racing	249,-	189,-
Blues Brothers 2000	249,-	185,-
Castlevania	200,-	159,-
Castlevania 2	249,-	189,-
Command & Conquer 3D	249,-	169,-
Diddy Kong Racing	199,-	99,-
Donkey Kong Country	249,-	229,-
Dufy Duck	249,-	199,-
Duke Nuken 2	249,-	199,-
Episod I	249,-	139,-
FIFA 2000	259,-	209,-
Formua 1	149,-	79,-
Golden Eye	229,-	149,-
Herkules	249,-	189,-
Hexen	149,-	79,-
Iss 2000	249,-	199,-
ISS 98	229,-	159,-
Mario 64	120,-	60,-
Mario Golf	239,-	189,-
Mario Party	229,-	149,-
Mario Part 2	249,-	179,-
Mario Tenis	249,-	189,-
Mision Impossible	229,-	139,-
Mortal Kombat 4	229,-	189,-
Nba Jam 99	249,-	189,-
NBA Live 2000	269,-	199,-
NBA Curtside	169,-	109,-
Perfect Dark	249,-	199,-
Pokemon Snap	249,-	189,-
Pokemon Stadium	tel.	tel.
Quake 2	249,-	199,-
Rainbow Six	259,-	199,-
Rayman 2	200,-	149,-
Ready 2 Ramble	249,-	199,-
Resident Evil 2	279,-	219,-
Ridge Racer 64	249,-	199,-
Rogue Sqadron	229,-	149,-
RR 64	249,-	200,-
Shadow Man	249,-	169,-
Super Smash Bros.	249,-	199,-
Top Gear Rally 2	249,-	200,-
Tonic Trouble	249,-	199,-
Tony Hawk 64	249,-	200,-
Toy Story 2	249,-	200,-
Turok 1	149,-	79,-
Turok 2	199,-	120,-
Turok 3	249,-	199,-
Turok Rage Wars	249,-	159,-
Win Back	259,-	219,-
Wipeout 64	229,-	149,-
WWF Attitude	249,-	159,-
WWF Wrestlemania 2000	249,-	209,-
Zelda	229,-	149,-
Zelda 2	249,-	209,-
nowości	tel.	tel.

SEGA DREAMCAST

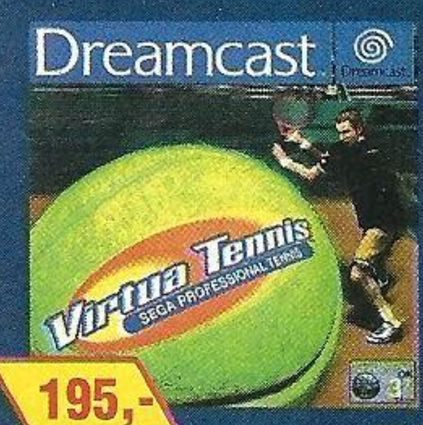
	NOWE	UŻYW.
Konsola Dreamcast PAL	tel.	749l.
Joystick org.	145,-	119,-
Joystick platforma	269,-	tel.
Karta Pamięci org.	145,-	119,-
Pistolet	189,-	tel.
Blue Stinger	199,-	129,-
Buggy Heat	199,-	129,-
Crazy Taxi	199,-	169,-
Code Veronica	199,-	159,-
Dead or Alive 2	229,-	169,-
Deep Fighter	229,-	179,-
Deka 2	199,-	139,-
Dragons Blood	199,-	149,-
Ecco the Dolphin	229,-	169,-
Evolution	229,-	199,-
Expen Dable	229,-	139,-
F1 World Grand Prix 2	199,-	159,-
Ferrari 355	219,-	189,-
Fighting Force 2	199,-	129,-
Get Bass + wędka	429,-	380,-
GTA 2	199,-	149,-
Hidden Dangerous	229,-	179,-
House of Death 2 + pistolet	399,-	379,-
Marvel vs Capcom 2	229,-	179,-
MDK 2	199,-	149,-
Metropolis Racer	229,-	189,-
NBA 2000	199,-	119,-
Nightmare Creatures 2	199,-	159,-
Nomad Soul	229,-	189,-
Power Stone	199,-	119,-
Power Stone 2	229,-	179,-
Quake 3	229,-	199,-
Rayman 2	199,-	139,-
Ready 2 Ramble	199,-	139,-
Ready 2 Ramble 2	229,-	189,-
Red Dog	199,-	189,-
Resident Evil 2	199,-	159,-
Sega GT	219,-	189,-
Sega Rally 2	199,-	139,-
Shadow Man	219,-	149,-
Slave Zero	169,-	129,-
Snow Surfers	199,-	129,-
Sonic Adventure	199,-	159,-
Soul Calibur	209,-	179,-
Soul Reaver	209,-	149,-
Space Chanel 5	229,-	179,-
Speed Devil	209,-	149,-
Star Wars Racer	199,-	159,-
Super Speed Racing	199,-	99,-
Street Fighter 3	229,-	179,-
SWWS 2000	199,-	149,-
Toy Commander	199,-	119,-
UEFA Striker	199,-	149,-
Vigilante 8	199,-	149,-
Virtua Fighter 3	199,-	149,-
Virtua Striker 2	199,-	149,-
Virtua Tenis	199,-	159,-
Worms	219,-	189,-
WWF Attitude	199,-	189,-
WWF Royal Rumble	229,-	179,-
Zombi Rewenge	199,-	149,-
nowości	tel.	tel.

195,-

229,-

229,-

199,-



195,-

GAME BOY

	NOWE	UŻYW.		NOWE	UŻYW.		NOWE	UŻYW.
Konsola Game Boy Color	279,-	209,-	Pokemon Gold	tel.	tel.	Earthworm Jim 2	119,-	79,-
Konsola Game Boy Pocket	209,-	169,-	Rayman	145.-	119.-	Zelda	140,-	109,-
Attack from Mars	145.-	119.-	Tassman Devil	145.-	119.-	NHL2000	145.-	119.-
Gex 3D	99,-	79,-	Spy vs Spy	145,-	129,-	Super Mario Bros.	119,-	79,-
ISS Pro 99	119,-	79,-	Rugrats Movie Spy vs Spy	119,-	79,-	FIFA 2000	145,-	89,-
Lucky Luck	119,-	79,-	Top-Gear-Rally	145,-	109,-	Bomber Man	99,-	79,-
Montazuma Returns	99,-	79,-	Turok 2	99,-	79,-	Prince of Persia	145,-	79,-
Mortal Kombat 4	145,-	79,-	Sylwester	99,-	79,-	Wrestlemania 2000	145,-	89,-
NBA Jam 99	119,-	79,-	GTA	145,-	139,-	V-Rally	145,-	89,-
MGS	145,-	129,-	Wario Land 2	145,-	109,-	Duffy Duck	119,-	89,-
Star Wars: Racer	145,-	119,-	Wario Land 3	145,-	119,-	Wings of Fury	145,-	109,-
Tom&Jerry	119,-	99,-	Perfect Dark	145,-	109,-	nowości	tel.	tel.

139.-

Perfect Dark

139.-

Skateboarding

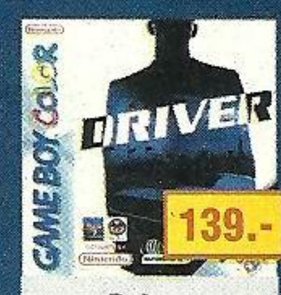
KONSOLE UŻYWANE

N64 TYLKO 279,00 ZŁ

PSX TYLKO 399,00 ZŁ

139.-

Wario Land 3



139.-

Driver

249.-

249,-

249,-

249,-

SKLEP NIKO

PlayStation 2, Dreamcast

PlayStation, Nintendo, GameBoy COLOR

W ofercie także duży wybór akcesorii

SPRZEDAŻ I WYMAINA
GIER WYSYŁKOWO
LUB W NASZYM SKLEPIE
REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA
INDYWIDUALNE

ZESTAWY SEGA DREAMCAST

DREAMCAST+2 pady+GRA+KARTA. P+INTERNET
DREAMCAST+2 pady+GRA+INTERNET
DREAMCAST+GRA+KARTA. P+INTERNET
Skompletuj swój zestaw

Instalujemy Internet do SEGA DREAMCAST

Sklep "NIKO"
26-607 RADOM, ul. Reja 3,
tel./fax (048) 363-83-03, kom. 0601-233-283

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION

PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 3[illegible] ZŁ

NINTENDO 64

PONAD 50 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁ

DREAMCAST

WSZYSTKIE TYTUŁY
GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

GAME BOY

COLOR, GRY
GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - SOBOTA 11 - 17

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY® Playstation

KONIEC KŁOPOTÓW

Takl Koniec kłopotów z grami z USA I Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt **NTSC** na Twoim telewizorze w systemie **PAL** przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL ~~20~~ PLN + koszt wysyłki
15 zł + 22% VAT = 18.30 plus koszty wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: WWW.UNIRAD.COM

Świat Gier

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

Serwis
Naprawa
Regeneracja
Przestrajanie konsol

PAL-NTSC NTSC-PAL

Największy wybór gier i akcesori na PSX, DC & GAME BOY (PAL&NTSC)

PlayStation DREAMCAST

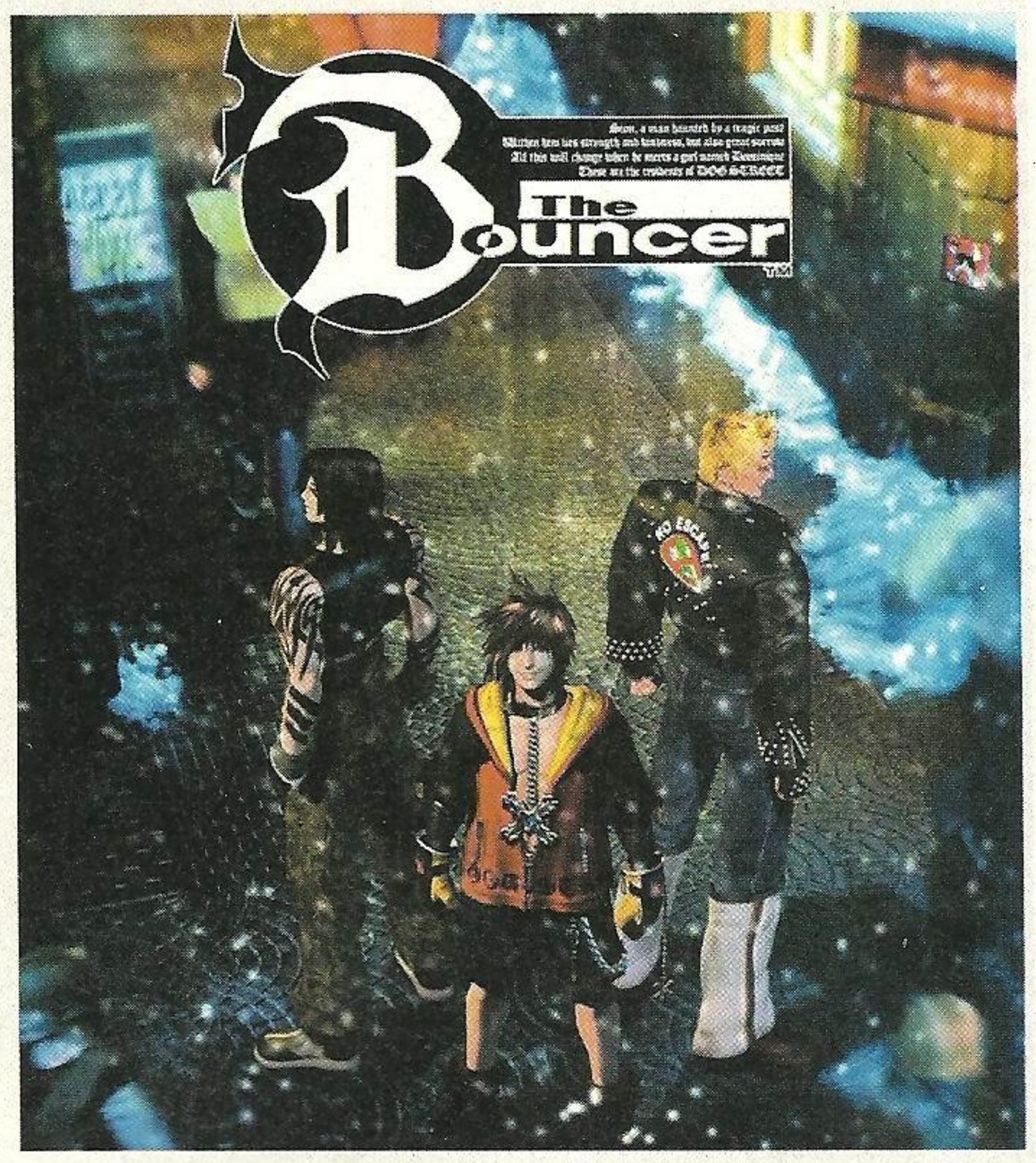
GAME BOY COLOR

Ul. Syrokomli 14
03-335 Warszawa
tel/fax: (022) 814 27 66

0501 707 919
0501 196 694

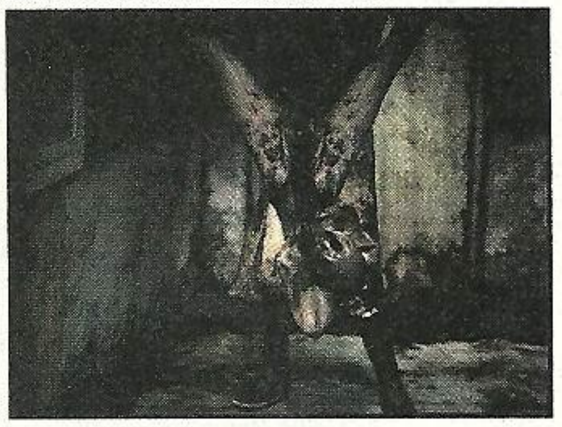
The Bouncer

No i znowu kilka screenów. Nie dajemy BOUNCEROWI spokoju, co?
I nie damy, dopóki nie pojawią się wreszcie jakieś w pełni potwierdzone informacje na temat systemu walki. Już wiadomo, że nasi bohaterowie będą uczyli się nowych ciosów w trakcie gry. Ciosy te kupuje się za specjalne punkty zdobywane w trakcie gry (prawdpodobnie podczas walki). Na screenach jakie pojawiły się na Internecie widać naszych bohaterów wykonujących rozmaite bardziej lub mniej akrobatyczne ciosy. Z tego co można dostrzec na tych zdjęciach, system walki przypomina bardzo ten z TOBALA tyle, że z większą liczbą przeciwników do trzepania naraz. Na niektórych screenach widać też towarzyszy postaci, którą w danym momencie sterujemy - najwyraźniej przytykają się z wrogami na własną rękę.
W czasie walki sterować będziemy naszymi bohaterami przy pomocy gałki analogowej - swoboda ruchu ma nam pozwalać na poruszanie się w szesnastu kierunkach, ponadto wykorzystywane będą analogowe przyciski geometryczne - to jak mocno naciśniemy jeden z nich będzie determinowało rodzaj ciosu. Gra będzie nieliniowa i zaoferuje różnorodne zakończenia. Oprócz głównego trybu z konkretna fabułą znajdą się tu także tryb Versus, Team Battle i Survival. Do walki jeden na jednego wykorzystać będzie można aż dwanaście postaci, z których większość dostępna będzie po ukończeniu podstawowego trybu Story. Obsługa multi tapa da z kolei możliwość walczenia do czterech graczy naraz.
Kolejne materiały zaprezentowane przez Square pokazują stację kosmiczną oraz jakieś mniejsze stateczki - czyli po raz kolejny nie obędzie się bez podróży w kosmos. Szkoda, bo początkowo zapowiadało się na całkiem przyziemną przygodę. **[PS2]**



SILENT HILL 2

Nowy horror Konami na PS2 wygląda naprawdę przestrasznie. Z radością publikujemy kilka nowych screenów i czekamy na więcej informacji o samej grze... Hit murowany! **[PS2]**



Newsflash

Fanów gier rpg ucieszy ta wiadomość. Interplay oficjalnie potwierdziło, że BALDUR'S GATE 2 zmierza na PlayStation 2. I tyle na razie wiadomo - przypomnijmy, że pierwsza część gry miała ukazać się na PSX'a, ale w ostatniej chwili została skasowana. Czekamy zatem na screeny z wersji na PS2.

Ubi Soft zagarnął dla siebie licencję, która pozwoli firmie na wyprodukowanie gier na podstawie komiksów z serii XIII (niedawno ukazały się u nas pierwsze albumy z tej serii). Naturalnie gry powstaną na platformy nowej generacji. Ech, gra z Funky Kovalem albo Yansem to byłoby coś...

Namco wyprodukowało trzecią część swojego tenisa na PSX. SMASH COURT 3 nie spotkał się jednak z zainteresowaniem w Japonii. Mimo to gra zostanie wydana w Europie.

Firma Crave zdecydowała się jednak nie wydawać JET ION GP na PlayStation 2. Gra w Japonii nosiła tytuł HRESVELGR i była totalną porażką. Chrupiąca animacja i zero przyjemności z gry. No i dobrze, że jej nie będzie - po co komu taki crap.

Take 2 Interactive, wydawca choćby takich pozycji jak GTA pracuje obecnie nad ośmioma grami na Xbox. Dwie z tych pozycji mają być gotowe na czas premiery konsoli, a pozostałe sześć nieco później. Firma obiecuje także aż 12 tytułów na PlayStation 2, w tym ONI oraz GRAND THEFT AUTO 3 (ma to być gra nowej generacji). Nie zapomina też o Nintendo - dwie gry pojawią się w sklepach wraz z konsolą GameCube. No a na Dreamcasta pojawi się oparta o silnik QUAKE 3 gra HEAVY METAL F.A.K.K. i to już na dniach. Duża firma, dużo gier...

Nintendo planuje jednocześnie wprowadzić do japońskich sklepów aż 10 milionów konsol GameBoy Advance już 21 marca 2001 roku. Powinni zdążyć - w tej chwili firma produkuje 2.5 milionów kolorowych GameBoy'ów miesięcznie.

Interact - znana firma produkująca akcesoria wydała oświadczenie, w którym potwierdziła, że zamierza opracować akcesoria do konsol GameCube i Xbox.

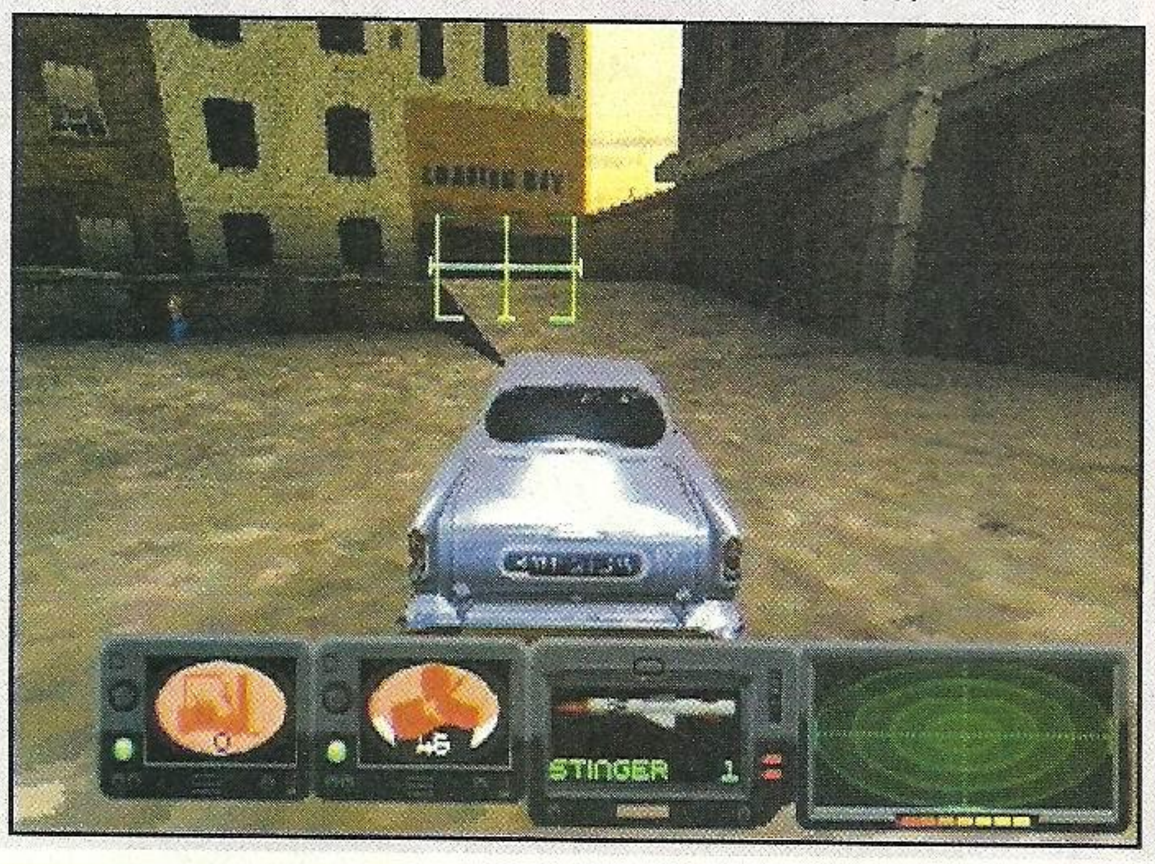
PlayStation 2 w Japonii sprzedało się dotychczas w ilości 3.52 miliona egzemplarzy. Konsolom akompaniuje ponad 8 milionów sprzedanych gier. To mało - wychodzi dwie i kawałek gry na jedną konsolę. A ile każdy użytkownik konsoli kupił filmów na DVD? Tego nie wiemy, ale pewnie też przynajmniej ze dwie sztuki... Sony zamierza to zmienić.

Breath of Fire IV - smokowiec?

Już dosyć długo czekamy na następną odsłonę przygód młodego Ryu, który potrafi transformować się w smoka. Na szczęście zapowiada się, że gra trafi wreszcie na angielskojęzyczne rynki przed końcem roku.
O czym więc będzie opowiadać najnowszy "Ognisty Oddech"?
Ryu to znowu chłopiec, który stracił pamięć i podróżuje przez świat próbując rozwiązać zagadkę swojej tożsamości. Wraz z nim, w ekipie znajduje się, jak zwykle zresztą, księżniczka imieniem Nina, oraz inni bohaterowie dołączani z upływem czasu. Jednym z nich jest chłodny samuraj-pies, innym - potężny robot mówiący o sobie w osobie trzeciej itd. Gra jest już na rynku japońskim od jakiegoś czasu i nie można jednoznacznie się o niej wypowiedzieć. Sylwetki bohaterów wysmuklały, ale sposób przedstawienia akcji jest podobny do tego z BOF III - wciąż będziemy mieli do czynienia z izometrycznym punktem widzenia. Kamerę można będzie obracać, oraz przybliżać i oddalać. W czasie eksploracji postać, którą steruje gracz będzie mogła wykonywać różne czynności. Na przykład Ryu będzie mógł machać mieczem aby rozwalić jakieś przeszkody, Nina potrafi wzbić się w powietrze i ma lepszy przegląd sytuacji, a potężny Cray - przesuwać cięższe przedmioty. W czasie walki postacie także będą wyróżniać się swoimi umiejętnościami niszcząc systematycznie podawanych na tacy wrogów. Już niedługo... **[PSX]**

007 Racing - James znów w akcji

Ho ho ho. No tego to myśmy się nie spodziewali. Niby w filmach z Jamesem lubiącym wstrząsy, a nie mieszanie zawsze pojawiały się całkiem fachowe samochody, ale żeby od razu prawie racerek?... Zobaczymy.
No więc 007 RACING to tak naprawdę gra wyścigowo-walcząca, jednak odróżniająca się od takiego np. TWISTED METAL: BLACK zadaniami jakie stoją przed graczem w każdej misji. Zamiast zniszczenia wszystkich wozów przeciwników jeżdżących po zamkniętej arenie, rozbijamy się na dłuższych kawałkach drogi, choć bez walki się nie obędzie. Broń, jak prawdopodobnie pamięta każdy kto widział dowolny film z Bondem, Jamesem Bondem w roli głównej, zawsze znajdowała się na wyposażeniu jego wózków. Wyrzutnie rakiet i karabiny maszynowe montowane na bokach samochodu, wypuszczane plamy oleju oraz szatkownice opon to tylko część z nich. Przydadzą się one w czasie walki z licznymi maszynami rzucanymi na nas przez obowiązkowo maniakalnych oponentów agenta 007. Czołgi, helikoptery, inne samochody, motocykle - do wyboru do koloru... To wszystko na czternastu poziomach.
Gra zbudowana została w oparciu o silnik napędzający piątą część NEED FOR SPEED i sprawuje się bardzo przyzwoicie. Być może doczekamy się wreszcie odpowiednika DRIVERA, wzbogaconego jednak o opcję rozwalania co bardziej irytujących użytkowników drogi przy pomocy rakiet... **[PSX]**



Newsflash

Activision potwierdziło wreszcie oficjalnie to, o czym wiemy już od jakiegoś czasu. TENCHU 3 zbliża się na PlayStation 2. Grę opracowuje zespół odpowiedzialny za część pierwszą, będzie więc bardziej japońsko. Ploteczki mówią też, że gra ma być bardziej mroczna, ostra i brutalna.

Ciekawa plotka mówi, że Square pracuje nad grą, w której wystąpią postacie z różnych części FINAL FANTASY, takie jak Squall, Zidane oraz Cloud. Ciekawe co to będzie?

CHOCOBO RACING 2, a może CHOCOBO DUNGEON 3? Chyba, że zupełnie nowy rpg lub jakaś karcianka... Zobaczymy.

Firma TDK przygotowuje się do wprowadzenia do sprzedaży specjalnej płytki do czyszczenia zabrudzonego lasera czytnika DVD, przydatną też do obsługi PlayStation 2. Przyda się.

Tak, tak, taaak! Wreszcie będzie METAL SLUG X na PlayStation! Ta cudowna strzelanina, stanowiąca połączenie obu części shootera z kapitalną grafiką 2D pojawi się w Japonii już w styczniu za sprawą SNK. Na pewno sprowadzimy sobie egzemplarz. [I pewno pisał to Gulash - Ban]

Japończycy nie przestaną nas nigdy zadziwiać. Firma Atlus przygotowuje się do wydania gry HAPPY HAPPY BOARDER IN HOKKAIDO na PlayStation 2. Jej treścią są wyczyny na śnieżnej desce na stokach góry Hokkaido... I nie byłoby w tym niczego dziwnego, gdyby nie dodany tryb przygodowy. W nim będziemy mieli okazję poznać fajowe sztunie, robić im zdjęcia i wspólnie zjeżdżać ze stoków. A także wspólnie podziwiać zachody słońca na ośnieżonych stokach - tak jak na tym screenie z gry.

Niedługo ukaże się kolejna część nieśmiertelnego POINT BLANK. Przypomnijmy, że gry z tej serii to zabawne strzelaniny na pistolet Gun-Con z kolorową grafiką i bez śladu krwi. No więc nowa gra będzie nosić tytuł GUN BARLINA, a znajdzie się w niej 40 zupełnie nowych mini-gierek. Szkoda, że na razie nie słychać nic nowego o TIME CRISIS: PROJECT TITAN...

Znana na PSX seria UEFA: CHAMPIONS LEAGUE jest przepisywana właśnie na PlayStation 2 przez jej twórców - zespół Silicon Dreams. Warto dodać, że to właśnie ci panowie zepsuli SEGA WORLDWIDE SOCCER na DC.

wirus PlayStation®2 atakuje!

www.sony.com.pl

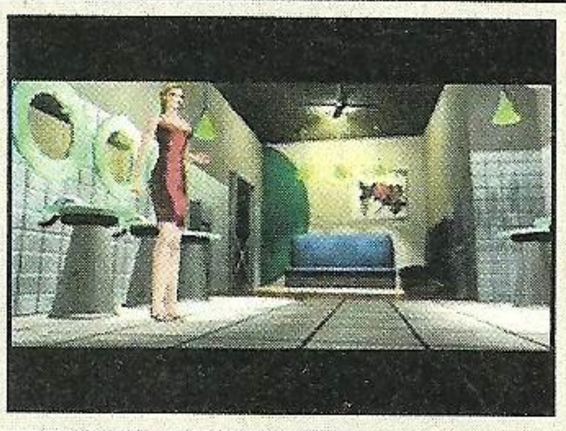
szczepionki nie wynaleziono...

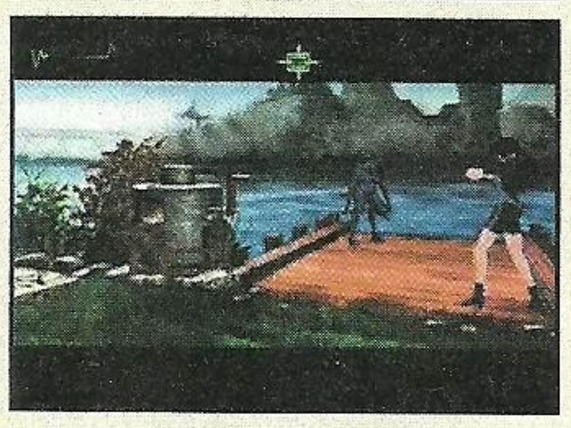
Zostań jednym z pierwszych posiadaczy PlayStation 2. Już od 11 listopada 2000 rusza serwis informacyjny PlayStation na www.sony.com.pl. Zapowiedzi nowych gier i filmów DVD. Rejestracja. Polska premiera. Poznaj tajemnicę.

INFOLINIA PlayStation: (022) 87 87 087

Fear Effect 2: Retro Helix na PSX

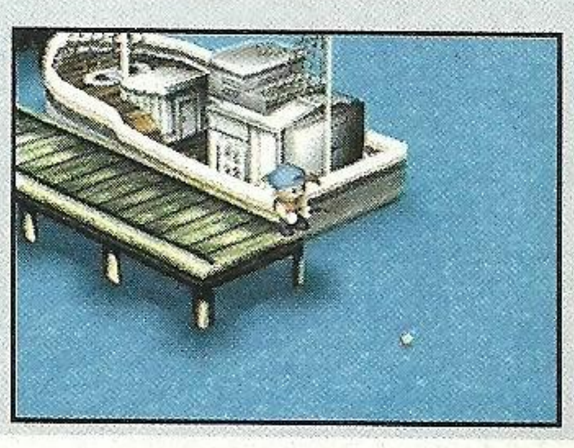
Nie możemy przepuścić okazji puszczenia krótkiej wzmianki o tej grze. Wzmianki będącej w rzeczywistości jedynie parawanem do zaprezentowania dwóch skąpo odzianych i szalenie atrakcyjnych bohaterek gry. Bohaterek, które (jak głoszą informacje prasowe) łączą bardzo - nie, raczej: BARDZO bliskie więzi. Rainn Quin (albo Rain Quinn - nie mamy pewności) skrywa jakiś niepokojący sekret, który odkryjemy w trakcie gry.
Ponieważ RETRO HELIX, podobnie jak recenzowany w tym numerze MEDAL OF HONOR UNDERGROUND - to prequel, dowiemy się z niego czegoś więcej na temat losów trójki znanych z FEAR EFFECT bohaterów.
W drugiej, ale wcześniejszej części znacznie skrócone zostaną czasy doładowywania (największa bolączka "jedynki"), dorzuconych zostanie parę nowych broni, akcja przeniesie się w osiem bardzo tajemniczych lokacji, a także wrzucony zostanie nowy, usprawniony system obsługi okna inwentarza. Czas umilać będzie nam ponad sześćdziesięciu przeciwników obdarzonych własną inteligencją. Ok, wystarczy już. Czekamy w napięciu - gra ma pojawić się niedługo... **[PSX]**





Harvest Moon: Back to Nature

Najbardziej wiejska gra świata wreszcie doczeka się swojej godnej wersji na PSX-a. To doskonała nowina, dla każdego kto ogląda codziennie "Agrobiznes" aby sprawdzić po czemu danego dnia są na przykład buraki.
Najbardziej nieszkodliwy rpg jaki dotychczas powstał stawia sobie za zadanie zrobienie z nas dobrego gospodarza na obejściu. Daje nam na to trzy lata czasu gry. Z zapuszczonego gospodarstwa - schedy po zmarłym dziadku musimy zrobić doskonale prosperujący obiekt agroturystyczny ze zwierzętami oraz polami upraw. Aby tego dokonać będziemy musieli własnoręcznie wypielić grządki z chwastów, obsiać pole, potem pieczołowicie to wszystko podlewać, zbierać plony itd. Wszystko to odbywa się w bardzo fajnym, kolorowym otoczeniu.
A nasz panopek jest wesoły, ale też bardzo pracowity. Zaraz po pobudce wychodzimy na pole, doglądamy czy wszystko jest w porządku, plony wrzucamy do specjalnego kosza skąd zabiera je kupiec, w miasteczku dokonujemy zakupów niezbędnego sprzętu, ziaren i ewentualnie zwierząt hodowlanych, poza tym podrywamy dziewczyny (kupując im prezenty lub przyrządzając pyszne dania według jednej z licznych receptur). Poza zestawem zadań zajmujących porządnemu rolnikowi większą część dnia, w kalendarzyku znajdzie się też czas na wzięcie udziału w jednej z licznych imprez miasteczkowych - od corocznych walk sumo kogutów, aż po tradycyjne walki na pomidory.
Nieważne czy ta zapowiedź wydaje się wam atrakcyjna czy nie - powinniście spróbować zagrać w HARVEST MOON, kiedy już się pokaże. Ta gra potrafi wciągnąć bardzo głęboko, a nie trzeba zabić w niej nawet jednego małego potworka. Doskonały tytuł przeniesiony z N64. **[PSX]**



Newsflash

Pracujący dla Activision Paradox Entertainment planuje przeniesienie swojej mechowatej serii HEAVY GEAR z PC na PlayStation 2. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że dwie poprzednie gry z tej serii były znakomite i podobnie zapowiada się kolejna..

W temacie gier muzycznych Konami zrobiło do PSX'a wszystko, co mogliśmy sobie wyobrazić, a i tak na pewno nie powiedziało jeszcze ostatniego słowa. Tym razem jednak chodzi o Nintendo 64 - mata do tańczenia zawita także i w wersji dla tej konsoli. Naturalnie razem z grą pojawi się gra: DANCE DANCE REVOLUTION DISNEY'S RAVE, czyli tańczące i śpiewające myszki Mickey i Minnie.

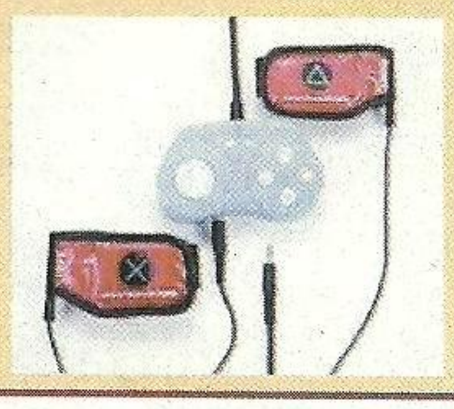
Europejski termin wydania BANJO-TOOIE, sequela doskonałego BANJO-KAZOOIE został przesunięty na marzec 2001. Szkoda.

Prezentowany przez nas na zdjęciach z Tokyo Game Show POPEGG nie będzie jedyną drukarką, która będzie w stanie współpracować z PS2. Niedawno firma Epson zapowiedziała, że seria drukarek o symbolu PM (PM-900C, PM-880C, PM-780C, PM-3500C) będzie kompatybilna z nową konsolą Sony. Niestety, w dalszym ciągu jest mowa jedynie o wydrukach wielkości kartek pocztowych, choć to się może zmienić.

Piętro wyżej przeczytacie o zmierzającej ku nam angielskiej wersji HARVEST MOON na PlayStation, tymczasem firma Victor przymierza się do wydania w Japonii pozycji pod tytułem RANCH STORY: HARVEST MOON FOR GIRL. Dla dziewczyn. Czad.

Eidos rozwiał nasze obawy dotyczące COMMANDOS 2 - gra zmierza na PlayStation 2 oraz na Dreamcasta i będzie dostępna wiosną 2001.

Oto kolejna zabawka do PlayStation 2: razem z grą BUST-A-GROOVE: DANCE SUMMIT 2001 pojawi się specjalny, trzyczęściowy kontroler. Na ręce zakładamy dwie rękawiczki, a specjalny padzik przypinamy do pasa. W grze najprawdopodobniej będziemy machać rękami i klepać się po brzuchu. Brzmi nieźle...



Dreamcast™

MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,
DREAMCAST W KRAJU
W SUPERCENIE.

HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.

CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,

TU SIĘ KRYJE NASZ ZALĄŻEK,
BO NAJLEPSZY MAMY KRĄŻEK.

NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,
GDY DREMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.

128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.

Dreamcast™

Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.

Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl

Lanser.net®

Wyłączny dystrybutor:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366

© WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE SEGA ENTERPRISE Ltd.

Turniej Żelaznej Pięści

Tak jak było zaplanowane, dnia 29 października o godzinie 9.00 wrota Hali Sportowej Huty Baildon otworzyły się dla licznego grona kombatantów.

Ci nadciągneli w gronie liczniejszym niż wszyscy przypuszczali. Około godziny 10 było wiadomo, że nie wszystko wygląda tak różowo jak się wcześniej prezentowało. Zjawiło się około 1100 osób, z czego ponad 600 brało czynny udział w rozgrywkach.
Od początku zostaliśmy zasypani gronem graczy którzy męczyli nas pytaniami typu: "dlaczego nie ma mnie na liście, przecież się zapisywałem" albo "w której grupie jestem" były na porządku dziennym. Jak niewiele osób wie, listy były wywieszone w co najmniej trzech miejscach (w tym na drzwiach wejściowych), ale jakiś dowcipniś postanowił, że nie będzie się dzielił wiedzą z kolegami i je pozdzierał. Tak, czy inaczej, po godzinie musieliśmy stworzyć dodatkowa listę zawodników (przewidzianych było 8 po 64 osoby) gdzie umieściliśmy dodatkowe 64 osoby. Mimo to, zostało nam całe mnóstwo rezerwowych, którzy nękali nas co jakieś 15 minut kiedy w końcu będą grać.
Około 10.15 po odczytaniu regulaminu (wygwizdanego, ze względu na Guard Damage) pierwsi zawodnicy stanęli naprzeciw siebie (no dobra, naprzeciw telewizora, ale mniejsza o to) aby stoczyć pojedynek, kto przejdzie do nastepnej rundy.
Niestety bardzo wiele z zapisanych osób nie pofatygowało się na miejsce, dzięki czemu rezerwowi mogli się wykazać. Nie zjawił się jeden z faworytów, Bartek Pyrek na którego obecność z pewnością liczyło wiele osób. Poza tą osoba wszyscy inni faworyci znaleźli się na miejscu i z większym lub mniejszym powodzeniem walczyli w swoich grupach. Z faworytów wyeliminowani zostali Artur Zieliński (Grizly), bracia Łukasz i Przemek Pęczkowscy (Kaczka i Veron) oraz Maciej Adamski (Kali). Z powodzeniem za to przez eliminacje przeszli Adrian Derega (Mecenas), Wojtek Ślusarczyk (Stolarz, heh), Remik Kumor oraz Jacek Rzymełka (Icek).
Jak to zwykle bywa - po eliminacjach następują półfinały, a po półfinałach są finały. Do finału zakwalifikowali się: Mecenas, Icek, Ślusarz oraz Aleksander Pawlikowski (Boskon). Najlepiej poradził sobie Icek, bo nie przegrał żadnej walki (chyba jedyny perfekt w całym turnieju), za nim uplasował się Mecenas na drugiej pozycji, trzeci był Ślusarz, a czwarty Boskon.
Mały komentarz na temat całego turnieju: w grupach eliminacyjnych było dość duże zróżnicowanie zawodników. Wiele osób grało standardowo, można powiedzieć Mishimami (Jin i Heniek), było Paulów od zatrzęsienia, ale co dziwne, mało kto decydował się na grę Xiaoyu, Julią czy też Niną. Sporo było Lawów oraz Hwoarangów.
Z tego co zaobserwowałem w swojej grupie, powiem tyle: jeśli jedziecie na turniej, nauczcie się bronić przed dziesiątkami. Miałem w grupie kolesia, który jak już miał mniej niż pół energii odpalał jedną dziesiątkę (Nina), a wszyscy ją łykali. Po dziesiątce był "follow up" w powietrzu i schodziło jakieś pół energii. W ten sposób prawie wyszedł z grupy, ale wyeliminował go Przemek Skupień (Kapucha-Team Jelenia Góra).
W półfinałach można było zauważyć, że nikt tam się nie dostał fartem - wszyscy grali na poziomie wyższym niż średnia krajowa.
Co do finałów - tu zaskoczenie, zamiast standardowych zawodników finaliści grali dosyć "nietypowymi" postaciami (nawet Mecek się wyłamał i na chwilę "skorzystał" z Eddiego). I tak: Icek grał Kumą, Boskon preferował Mokujina, Gona i Doktora (stąd ksywa...), Ślusarz grał Lawem i przez chwilę Paulem (na Gona). Mecenas jak zawsze pokazał nam swojego Jina i Heihachiego oraz przez chwilę Eddiego (na Doktora B.).
Ostatecznie jednak sprawa przedstawiała się tak: nikt nie był w stanie zagrozić Kumie Icka i to on ostatecznie zdobył tytuł "Króla Żelaznej Pięści" a wraz z nim zgarnął PS2 z Tekken Tagiem i Dead or Alive 2. Co do głosów mówiących, że Icek kapuścił, to pragnąłbym zdemenować te plotki. Icek grał bardzo technicznie i wykorzystywał każdy moment nieuwagi przeciwnika. To, że znalazł postać nie do pokonania nie świadczy wcale o tym, że kapuścił.
Obecni przy finale na pewno się ze mną zgodzą, że Icek radził sobie z prawie każdym atakiem przeciwnika. Blokował Hellsweepy, wyrywał się ze wszystkich rzutów, sidesteppował, łykał unblockable (po dwa na rundę, no dobra to było mniej techniczne...) a przede wszystkim używał tak zwanych gwarantów, na które nikt nic nie mógł poradzić.
Pozostaje oczekiwać, że na następnym turnieju pojawią się same Kumy, aż strach o tym pomyśleć... Kolesie z Namco na pewno nie sądzili, że sprawy będą wyglądać w ten sposób a w Japonii, gdzie króluje na turniejach Jin w parze z Kazuyą (tam już grają tylko w Taga) zostalibyśmy wyśmiani. Pozostaje czekać na Euro3, zobaczymy jak naszym tam pójdzie...

Pablo

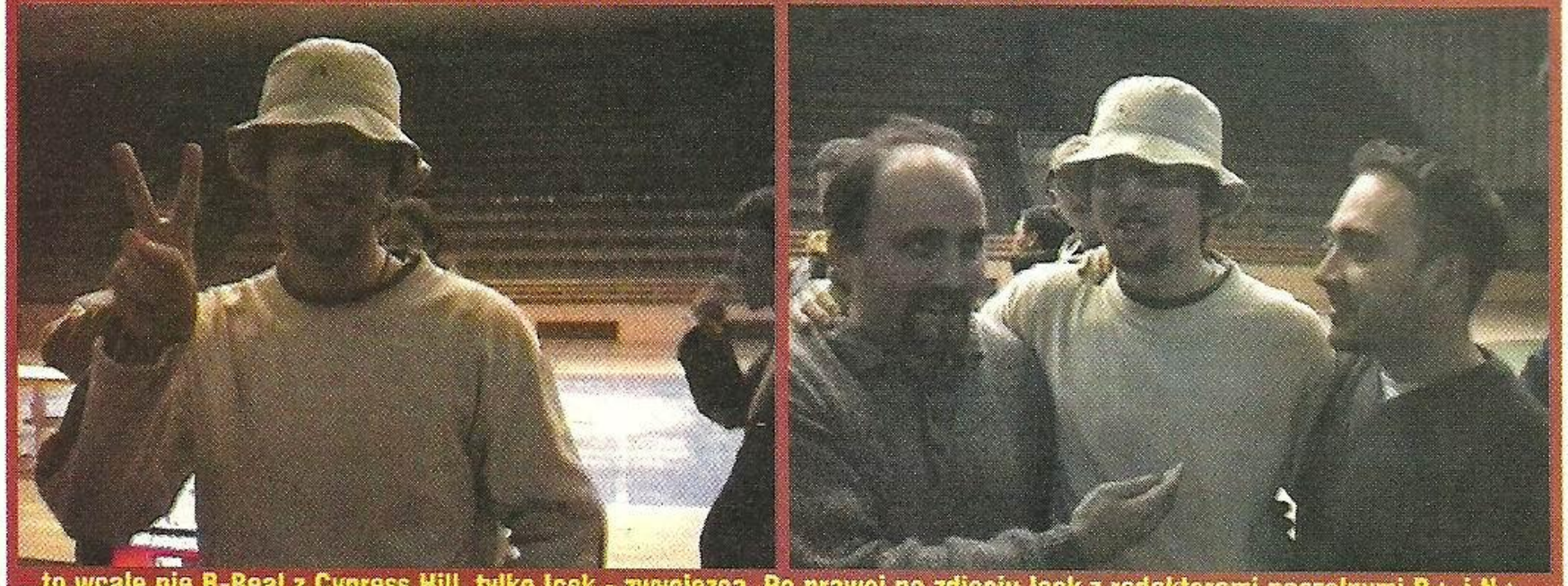
Dziękujemy wszystkim uczestnikom i obserwatorom za przybycie. To pierwsza impreza, którą współorganizowaliśmy i staraliśmy się to zrobić jak najlepiej. Dwa PS2 z TEKKEN TAG TOURNAMENT pozwalały się rozerwać między walkami, byli sędziowie, bufet i darmowe pisma oraz komiksy. Do zobaczenia następnym razem!

Banan & Gulash

Uczestnicy i obserwatorzy stawili się w olbrzymiej liczbie ponad tysiąca osób. To najwiejszy turniej TEKKENA w Polsce!

Pierwszy z lewej - stolik organizatorów. W środku kolejne zdjęcie uczesników. Po prawej - listy, które ktoś po chwili pożyczył.

Finałowa czwórka w komplecie. Pierwszy z lewej - Ślusarz, drugi - Boskon. Drugi na drugim zdjęciu Mecenas, a ostatni...



...to wcale nie B-Real z Cypress Hill, tylko Icek - zwycięzca. Po prawej na zdjęciu Icek z redaktorami naczelnymi P+ i N+.

Przypominamy! Jedyna oryginalna kierownica w wersji PSX i PC

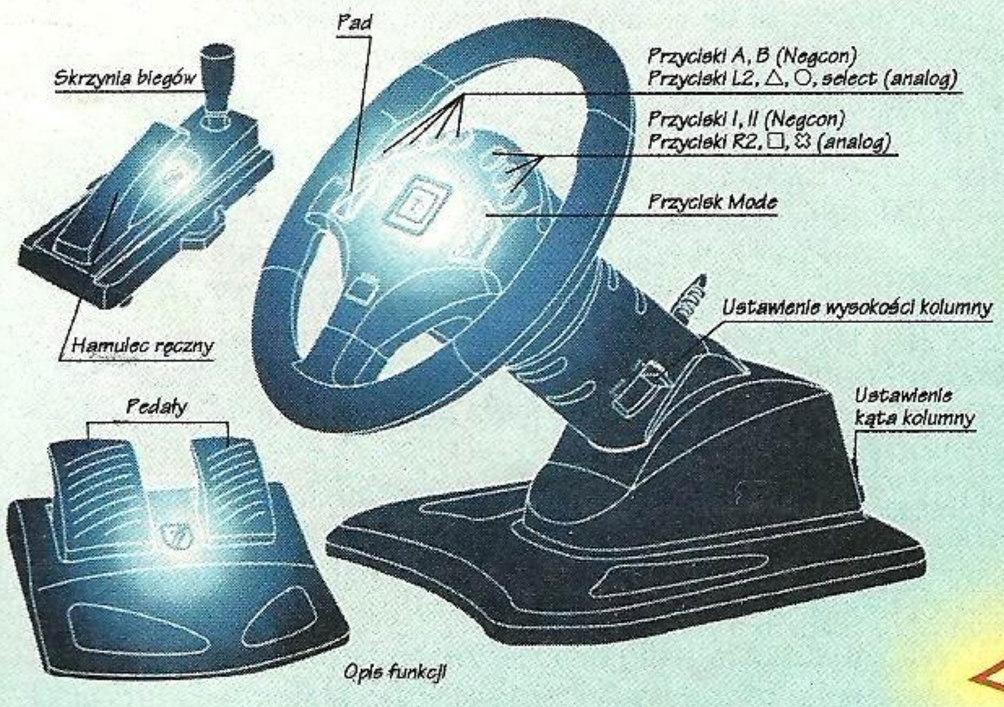
PS/PC TWIN TURBO

Nowość

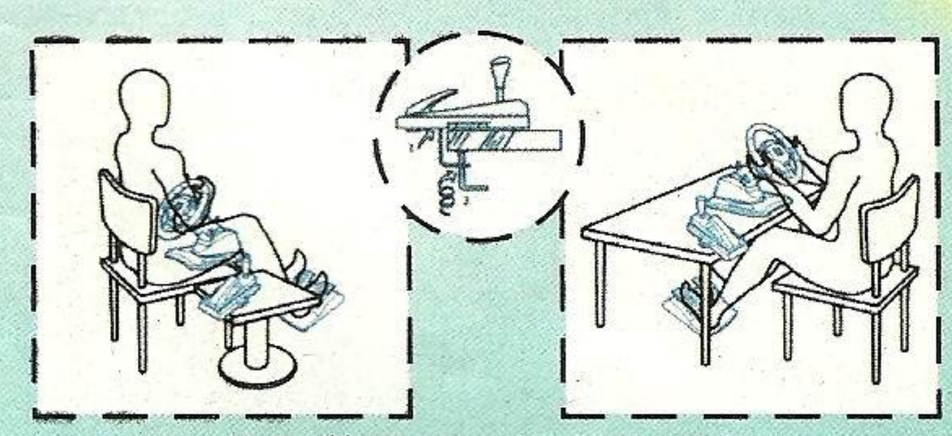
- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



Opis funkcji



Możliwość instalacji między udami i na stole.

4 w 1

UWAGA! REWELACJA!

Zaoszczędź!

Kierownica Twin Turbo Deluxe współpracująca z PC, PSX, PSX2, Nintendo64

Szukaj w dobrych sklepach!

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

Ti

MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

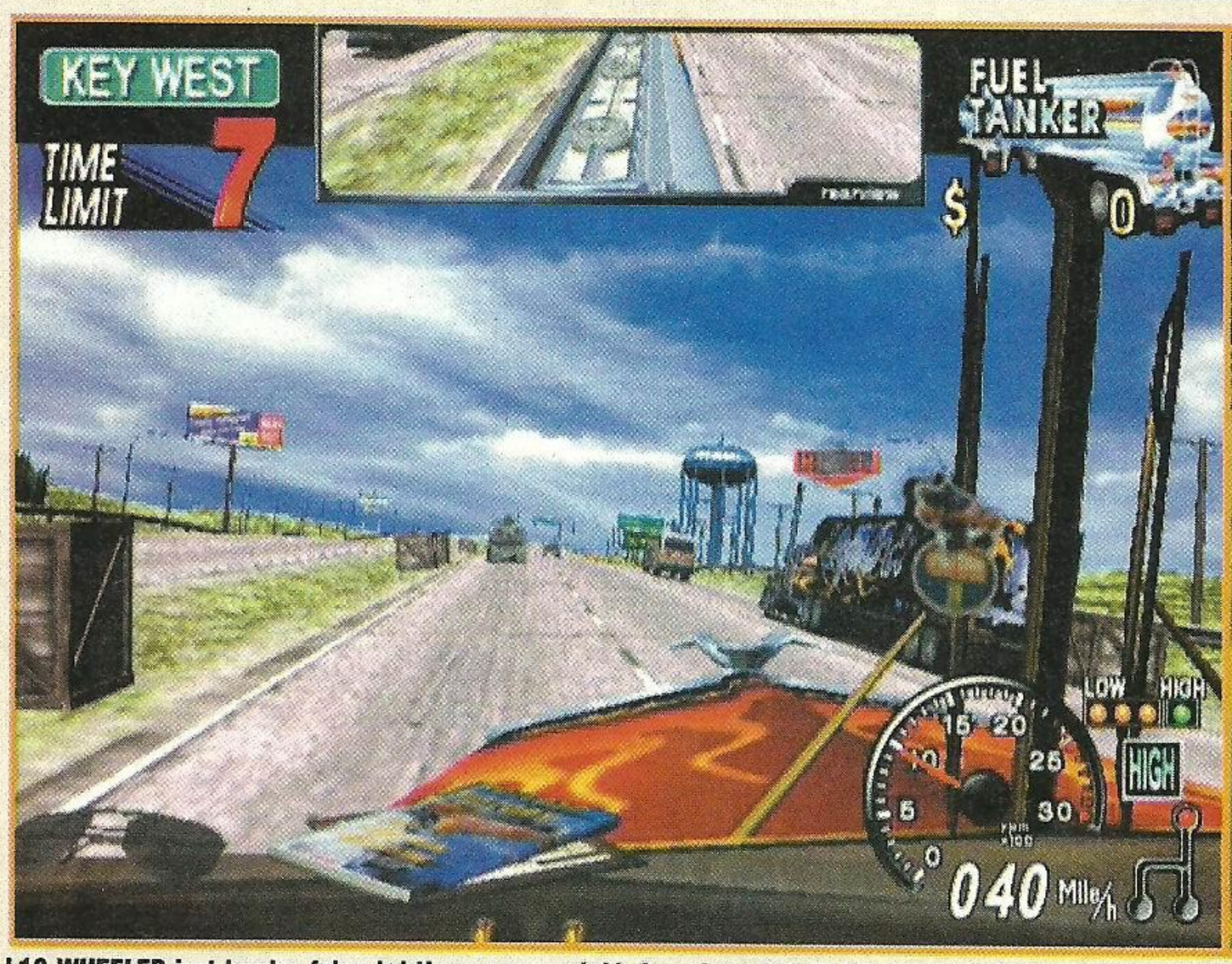
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

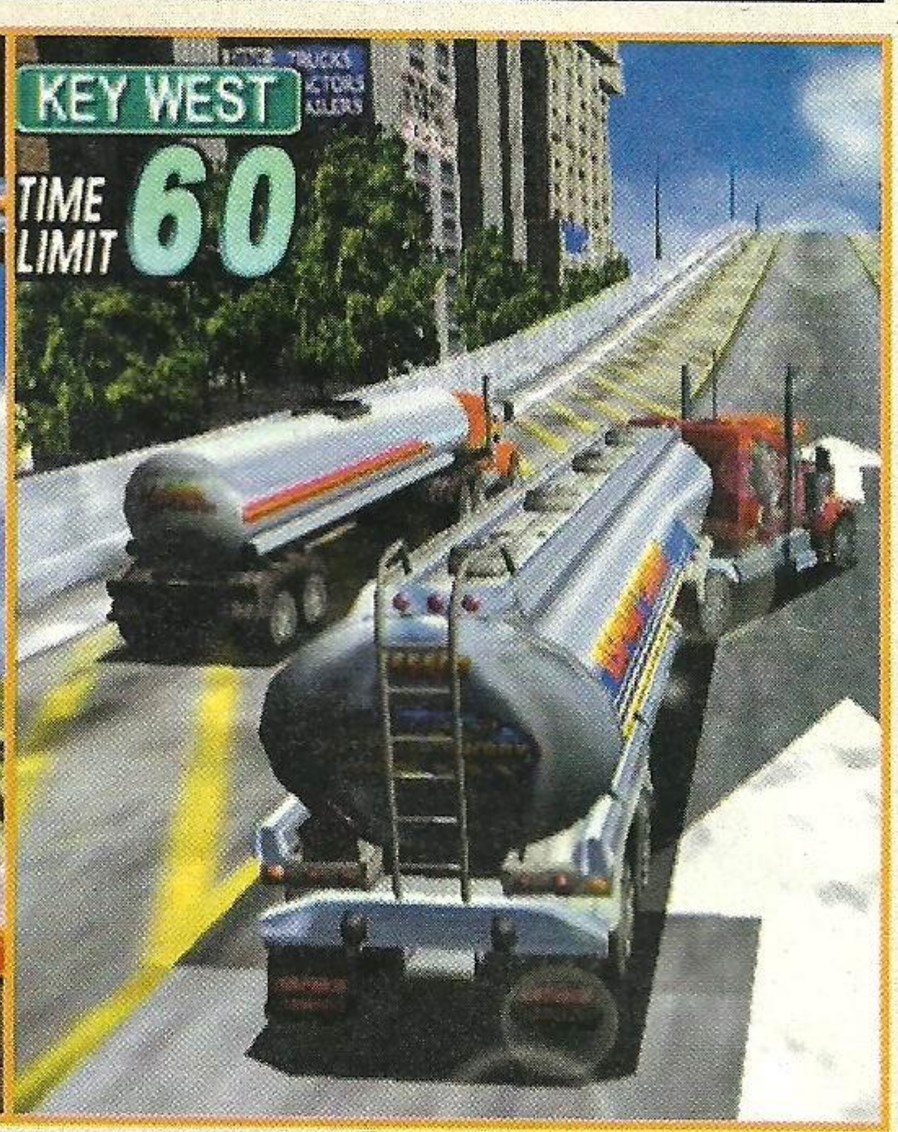
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Platforma: Dreamcast
Producent: Sega

18 Wheeler American Pro Trucker



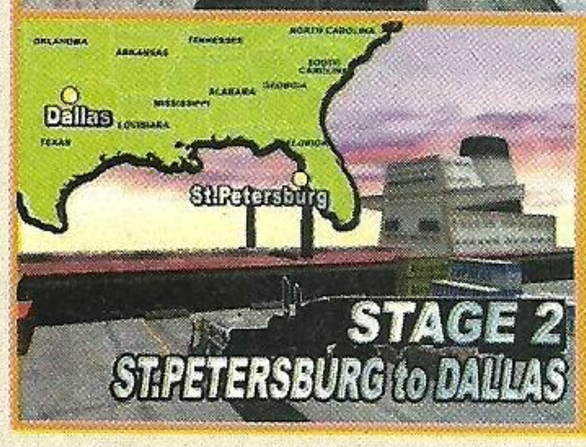


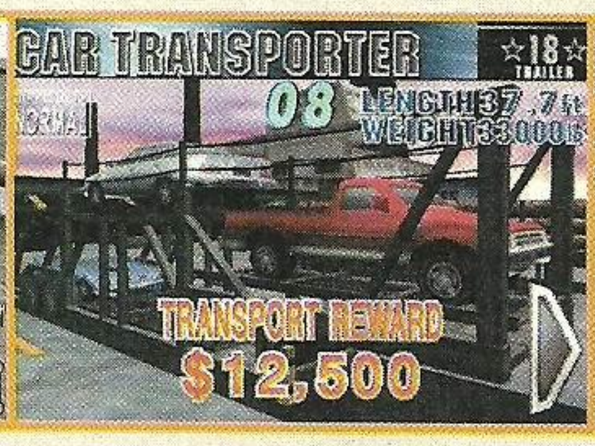
18 WHEELER jest bardzo fajną jeżdżoną zręcznościówką, ale podobnie jak w przypadku reszty gier przeniesionych z automatów dosyć szybko się nudzi...

Po świetnym CRAZY TAXI, Sega oddaje w nasze ręce czysto zręcznościowe wyścigi osiemnastokołowych ciężarówek. Jako, że jesteśmy fanami wszelkiego rodzaju arcade'ówek, nie przeszliśmy obojętnie obok tej pozycji. Bo czy można oprzeć się pokusie prowadzenia wielkiej, pędzącej grubo ponad setkę maszyny? A jeśli dodamy do tego kozacko wyglądających kierowców (na przykład niedogolony Asphalt Cowboy lub funky bro Streamline w obcisłym, błyszczącym wdzianku) oraz radio grające lokalne przeboje, nie pozostaje chyba nic innego jak chwycić za pada i grać. Oprócz znanego z automatów trybu arcade, autorzy oddają w nasze ręce Score Attack (bicie rekordów na trasach z multiplayer'a), Parking Challenge (zabawa w parkingowego - mamy do zaliczenia sześć leveli, na każdym masę trudnych miejsc w których musimy się zatrzymać) oraz multiplayer na splitscreenie. Jednak magia Osiemnastokołowca to przede wszystkim megamiodny arcade, gdzie naszym zadaniem jest przejechanie z Key West (w tamtejszych barach działał Ernest Hemingway!) do San Francisco. Po drodze kilka razy zmieniamy naczepę, ale cel zawsze jest jeden - zmieścić się w czasie i wyprzedzić rywala, który nieustannie próbuje nas obrazić. Zabawa zaczyna się, gdy wjedziemy na autostradę. Wokół nas mnóstwo samochodów, a cenna jest każda sekunda. Typowe "osobówki" możemy staranować lub po prostu zatrąbić. Gorzej sprawa wygląda z ciężarówkami - są raczej nieruchawe i czasem trzeba się nieźle namęczyć, aby bezkolizyjnie przejechać przez zatłoczony odcinek drogi. Naszym jedynym ratunkiem w podbramkowych sytuacjach są vany, których uderzenie dodaje nam cennych sekund. Przydatnym elementem jest także nasz przeciwnik - zazwyczaj jedzie nieostrożnie i taranuje nam drogę. Jeśli jednak uda mu się rozpędzić, możemy go wykorzystać i jadąc odpowiednio blisko, wcisnąć się w tunel aerodynamiczny powstały za ciężarówką oponenta. Wtedy na ekranie pojawia się napis "Slip Stream", a nasza prędkość gwałtownie rośnie. Bardzo przyjemna rzecz...

W kwestii oprawy audio-wizualnej, 18 WHEELER prezentuje się znakomicie. Jeździmy nie tylko w dzień, ale też nad ranem lub w nocy. Otoczenie jest bogate w detale, a animacja kierowanych przez nas ciężarówek to mistrzostwo świata! Gdy wciśniemy hamulec, widać jak samochód osiada na przedniej osi. Podobnie sprawa wygląda podczas przyśpieszania. Miłym dodatkiem jest też widok z kabiny ciężarówki. Powieszone na lusterku gadżety fajnie się huśtają, a przed nami widać wielką kierownicę. Muzyka towarzysząca grze to oczywiście country i podobne gatunkowo kawałki, które kierowcy ciężarówek łykają bez wazeliny (tak mi się przynajmniej wydaje, bo jeśli polscy kierowcy busów preferują disco-polo, to ich amerykańscy koledzy...), ale trzeba przyznać, że wpada w ucho i pasuje do klimatu gry. Nie obyło się też bez obowiązkowego klaksonu, który wydaje bardzo konkretny dźwięk. Nie ma to jak zatrąbić na lamusa zajmującego niepotrzebnie drogę...

Dobra, ale krótka gra. Nie pomagają nawet dodatkowe tryby gry, które można skończyć w jeden dzień. ■





...nawet pomimo mnóstwa bonusowych gierek. Mimo to warto Osiemnastokołowca chociaż zobaczyć i chwilę pograć. Dobra, choć niestety krótka zabawa gwarantowana!

Silpheed: The Lost Planet

Platforma: PlayStation 2
Producent: Game Arts

Shooter nowej generacji? Raczej oklepany, stary schemat w bardziej atrakcyjnej, 128-bitowej oprawie. Ale i tak warto chociaż popatrzeć...

Capcom nie jest jedyną firmą, która w dalszym ciągu opracowuje klasyczne strzelaniny. Klasyczne - bo jak inaczej nazwać samotny stateczek lecący do góry i rozwalający wszystko, co napotka na swej drodze. Jedną z firm, które kontynuują ten trend jest Game Arts. Przy produkcji SILPHEED firma współpracowała z Treasure - jednym z najbardziej kultowych japońskich developerów. Początkowo gra zaskakuje brakiem oryginalności, w końcu ile już razy uczestniczyliśmy w podobnym dziele zniszczenia. Na statku, którym kierujemy mogą być zamontowane dwa rodzaje broni - m.in. vulcan, rakiety i lasery. Broń możemy wybrać przed rozpoczęciem każdego poziomu oraz w momentach, kiedy w czasie lotu tankuje paliwo. Wtedy też reperuje się część zniszczeń dokonanych przez przeciwników.

Prąc nieustannie do przodu strzelamy do nieprawdopodobnej liczby przeciwników. Przeszkadza nam wszystko i wszyscy - statki nieprzyjaciela, meteoryty, miny i bomby. Tylko od szybkiej ręki i zręcznych palców zależeć będzie powodzenie w tej walce. Tradycyjnie w połowie i na końcu poziomu pojawią się bossowie, a walka z nimi nie będzie należeć do najprostszych. Ich wygląd robi wrażenie - biomechaniczne cyberpająki, czy olbrzymie humanoidalne roboty mniej wrażliwym mogą przyśnić się w nocy w zastępstwie steranego już Freda Kruegera. Zostaje tylko jedno wyjście by pozbyć się koszmaru. Napalm.

Oprawa gry jest porządna, choć nie rewelacyjna. Wykonanie poziomów jest bez zarzutu - co chwila walą się jakieś konstrukcje, lawa strzela z wnętrza krateru, a meteoryty śmigają przez ekran w zawrotnym tempie. W

Piękne wykonane tła, mnóstwo efektów świetlnych i spora szybkość - oto zalety SILPHEED.

każdym razie zawsze coś się dzieje w tle. Eksplozje potrafią wypełnić cały ekran, bossowie ruszają się z olbrzymią gracją, a cała akcja jest szalona. Niestety, w momentach przeciążenia efektami graficznymi zdarzają się przeklęte spowolnienia. Brakuje także wygładzania krawędzi i na lepszych telewizorach widać mnóstwo schodków. Nie przeszkadzają one jednak w ogólnym, pozytywnym odbiorze gry. Wkręcają za to kapitalne przerywniki filmowe, prezentujące walkę o pokój w galaktyce. SILPHEED nie zaskakuje niczym nowym, ale oferuje porządną porcję sprawdzonej rozrywki w ładnej oprawie. Jest to chyba pierwsza klasyczna strzelanina na PS2 (nie licząc żałosnego GRADIUSA), a takie gry zawsze znajdują zwolenników. Gra na pewno prędzej czy później trafi do Europy - czekamy. ■

Na pewno w przyszłości powstanie prawdziwa strzelanina nowej generacji, ale na razie musimy brać to, co jest. Czyli SILPHEED: THE LOST PLANET.

NEO PLUS VIDEO 5

RELACJA Z WYSTAW

TOKYO GAME SHOW JESIEŃ 2000

ECTS TRADE SHOW 2000 LONDYN

■ **Neo Plus Video 5 najnowsza kaseta firmowana przez, jak łatwo się domyślić, Neo Plus.**

■ **Na taśmie znajdziecie relację z dwóch kolejnych imprez, jakie odbyły się w roku 2000 - Tokyo Game Show Jesień 2000 oraz ECTS 2000 w Londynie**

■ **Kaseta zawiera 180 minut, czyli 3 godziny premierowego materiału.**

■ **Na kasecie znajdują się nagrania prezentujące w akcji najnowsze gry konsolowe na PlayStation 2, Dreamcasta, PlayStation, Nintendo 64.**

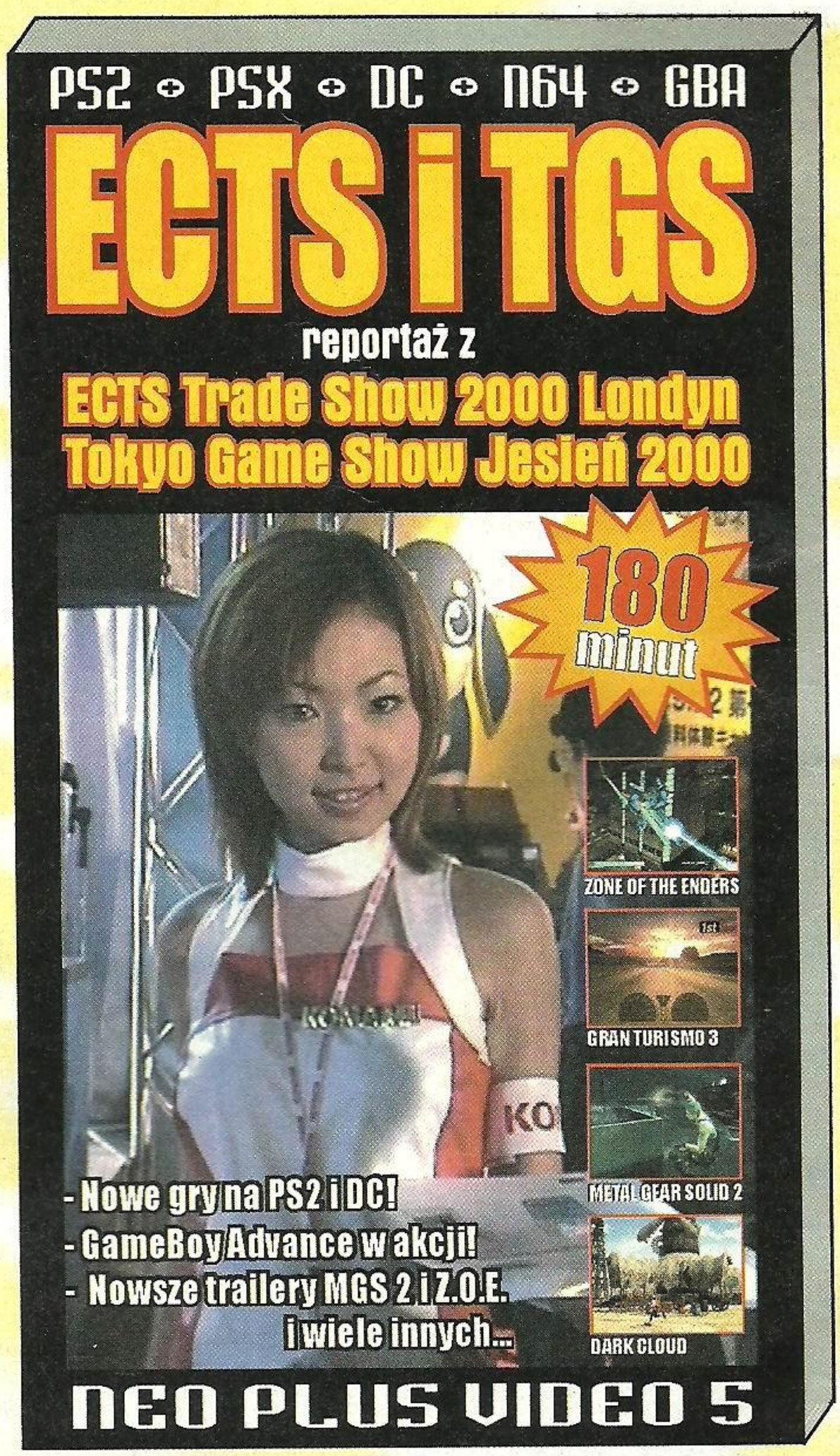
■ **Utrwaliliśmy także pierwsze zetknięcie z nową konsolą GameBoy Advance oraz kilka gier, które widzieliśmy na tę maszynkę.**

■ **Zamów już teraz i nie czekaj - kolejna kaseta NEO PLUS najwcześniej w czerwcu 2000 (po wystawach TGS i E3).**

■ **CZAS: 180 minut**

■ **CENA: 39.90 złotych**

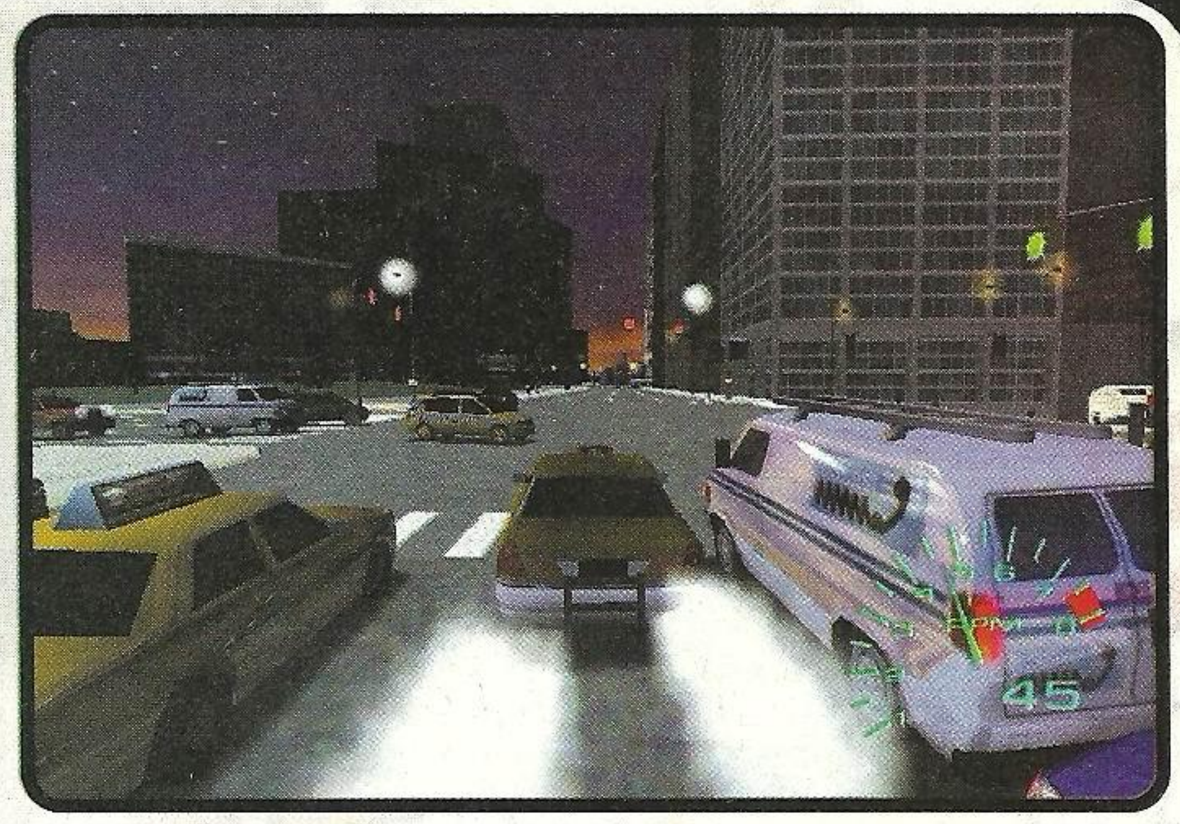
■ **KOMENTARZ: Polski**



Kupon zamówienia na stronie 107

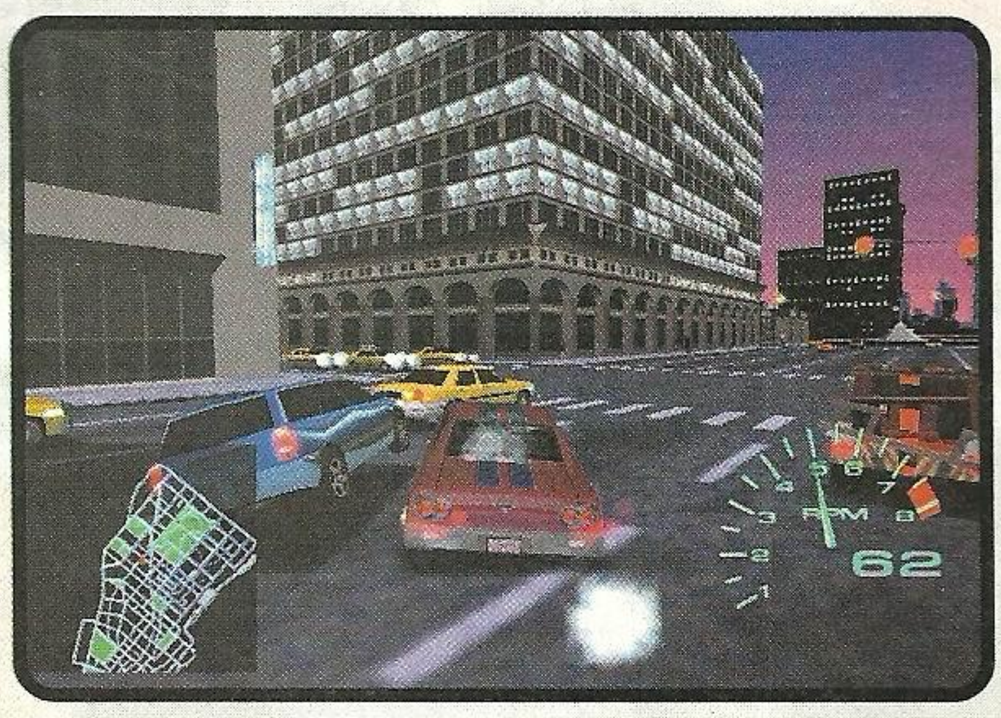
Kasetę można też zamówić telefonicznie w firmie ULTIMA - tel. (022) 624-78-16

Zasady obowiązujące w MIDNIGHT CLUB: STREET RACING są takie, jak podczas jazdy nocą po Moskwie. Robisz co chcesz, a i tak nikt ci nic nie zrobi. Może być ciekawie...



MIDNIGHT CLUB STREET RACING

Nie da się ukryć, że wszystkie wyścigi, których akcja dzieje się na ulicach miasta są prekursorami jeszcze nie nazwanego gatunku. Zaprojektowanie środowiska, w którym obecne są setki ulic, samochodów, skrzyżowań i sygnalizacji świetlnych jest ogromnym wyzwaniem. Cały czas czekam na grę, która w pełni odda przyjemność z jazdy samochodem po ulicach miasta.
MIDNIGHT CLUB jest małym krokiem naprzód. Po odpaleniu gry pierwsze wrażenia są piorunujące.
Dwa miasta, w których będziemy się ścigać to Londyn i Nowy Jork. Obszar jest ogromny - mijamy setki budynków, przystajemy na światłach, wyprzedzamy inne samochody. Przez pierwsze parę minut jest to naprawdę ekscytujące. Jednak w pewnym momencie zaczyna się wdzierać uczucie sztuczności i pustki. Okazuje się, że nie ma przechodniów, mijane pojazdy powtarzają się zbyt często, a po przejechaniu skrzyżowania na czerwonym świetle nikt nawet nie zatrąbi. O braku policji nawet nie wspomnę. Szkoda, że jeszcze nie tym razem.
Jednak MC: SR nie jest symulatorem jazdy po mieście, ale ma swoją fabułę i wyznacza kilka zadań. Tytułowy klub zrzesza wszystkich mistrzów kierownicy, którym nie jest obce łamanie przepisów, a stężenie adrenaliny we krwi jest większe niż tlenu. Gra podzielona jest na misje, w których należy pokonać przeciwnika docierając do wyznaczonego punktu szybciej niż on. Metod jest wiele - można zasuwać ile fabryka dała, jednak jest parę skuteczniejszych sposobów. Zasady fair play nie są mile widziane. Przeciwnika można blokować, spychać z jezdni, a nawet zniszczyć mu doszczętnie maszynę. Nagrodą jest jego fura.



Jeśli już jesteśmy przy samochodach, to wspomnę, że do wyboru jest ich ponad piętnaście. Każda maszyna ma swoje osiągi, więc warto zdobywać coraz lepsze pojazdy. Jest także opcja multiplayer dla 2 graczy. Gra z żywym przeciwnikiem może dostarczyć wielu miłych wrażeń.

Przyznam, że grafika w MC nie zachwyciła mnie. Wszystko jest kolorowe i płynne aż do bólu. Miasto ciągnie się w "nieskończoność". Źródła światła w tunelach, na skrzyżowaniach i parkingach rzucają miłe dla oka refleksy. Jednak wszystko jest zbyt kwadratowe i plastikowe. Widać, że autorzy nie znali jeszcze konsoli. Domy oteksturowane klocki, a samochody są zbyt mało szczegółowe jak na tę klasę sprzętu.
Model jazdy stoi na przyzwoitym poziomie. Wózki reagują trochę ociężale, ale da się nad nimi zapanować. Udźwiękowienie jest w porządku - spod opon wydobywa się agresywny pisk, a w tle słychać miłą muzyczkę. Trochę na siłę dorabiana jest fabuła. Przed i po misji nasi bohaterowie wymieniają między sobą dialogi. Po przeczytaniu kilku z nich doszedłem do wniosku, że mam do czynienia z młodzieżą, która dostała w prezencie od bogatych tatusiów dobre samochody i nie wie co zrobić z czasem wolnym.
Gra znajdzie wielu fanów - jest ponadprzeciętnym tytułem, a do tego jeszcze jednym z niewielu na PS2. Przebojem nie będzie, ponieważ zabrakło jej iskry, która zapewniłaby bardzo wartką akcję. Policja, przechodnie, wrzeszczące kobiety, połamane latarnie, korki, karambole to to czego jeszcze potrzebuje Midnight Club: Street Racing. Może w części drugiej....

Brat

JAK DLA MNIE TO ŚREDNIA GRA...

**Ta pozycja wygląda na zdecydowaną przereklamowaną. Po pierwsze, samochody i całe otoczenie jest sztuczne i plastikowe do bólu. Po drugie sama jazda nie sprawia wiele przyjemności - w połowie wyścigu JEDEN błąd eliminuje gracza z zawodów. Tak więc jeśli przydzwoniliście tuż po starcie w krawężnik, możecie od razu wybrać „Restart Race". Popatrzcie na METROPOLIS na Dreamcasta - tam wszystko wygląda realnie. Faktem jednak jest, że tam jeździmy tylko po trasie znajdującej się na kilku ulicach, a tutaj śmigamy właściwie po całym mieście.
W MC: SR jest kilka fajnych patentów, ale dla mnie to szóstkowa pozycja. [G-Ash]**

PlayStation 2 **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK
MIÓD

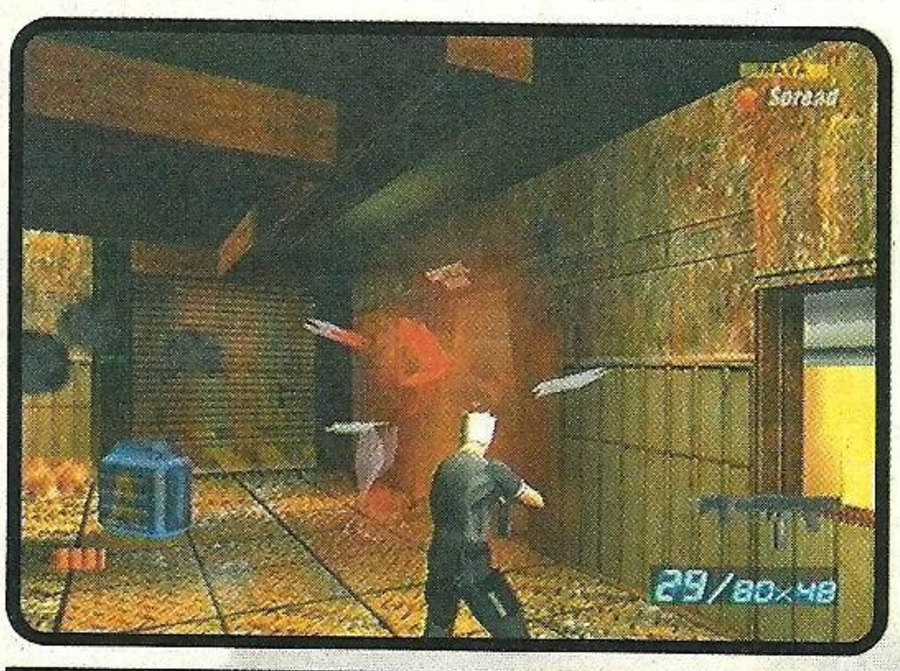
Wydawca: Rockstar
Producent: Angel
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8MB, Dual Shock 2

X-SQUAD

Zadanie stojące przed EA Square nie było łatwe. W zamierzeniach X-SQUAD miał być grą wykorzystującą możliwości sieciowe konsoli, pozwalając czterem graczom na wcielenie się w członków grupy antyterrorystycznej i zaawansowaną kooperację.

Niestety, jak wiadomo możliwości sieciowe PS2 to na razie sprawa bardzo odległa. X-SQUAD zmienił więc profil na standardową strzelaninę z elementami taktycznymi. Te ostatnie polegają na wydawaniu komend członkom oddziału, a w wyniku tego na współpracę antyterrorystów przy odbijaniu zakładników. Swoim ludziom możemy wydawać proste komendy jak „za mną" lub „idź na zwiady", które jednak w praktyce nie mają praktycznie żadnego znaczenia. Ale o tym zaraz.

Jako Ash - dowódca drużyny X - biegamy po ciemnych korytarzach pod ziemią, przełączając co jest do przełączenia i prąc naprzód.. Przeciwnicy trafiają zawsze, my zwykle też - dzięki automatycznemu systemowi celowania. Na końcu standardowo czeka jakiś boss. Zastrzelić. Po ukończonej misji, w zależności od powodzenia zespół otrzymuje specjalne punkty. Można je przeznaczyć na zakup sprzętu i broni - na przykład karabinu snajperskiego czy pakietów medycznych. Nie ma to jednak większego znaczenia przy dalszej grze.



Tyle dobrego... Teraz minusy. Po pierwsze: inteligencja naszych ludzi to czysta tragedia. Odbijają się od ścian lub od siebie, właźą pod kule nieprzyjaciół. Generalnie zachowują się poniżej krytyki i nie są zbyt przydatni. Po drugie, gra jest liniowa, szybko robi się nudna i wygląda przez cały czas tak samo: do przodu, wciśnij przycisk, zastrzel przeciwników i od nowa. No i ostatni punkt: gra jest krótka i ma tylko 6 poziomów.

Oprawa jest mocną stroną gry. Grafika, choć nie przepełniona fajerwerkami jest przejrzysta i dokładna, dobrze prezentują się efekty świetlne. Szkoda, że wszystko utrzymane jest w szaro-burej tonacji. Na szczęście animacja nie zwalnia nawet przez chwilę, nawet gdy na ekranie biega 10 postaci. Przygrywa nam fajna, techniczna muzyka i odgłosy strzałów. Najfajniejszą rzeczą w X-SQUAD jest doskonałe sterowanie przy pomocy Dual Shocka 2. Dokładność i szybkość reakcji komandosa na nasze komendy jest wręcz idealna.

Mimo to X-SQUAD jest strzelaniną, z którą można przyjemnie spędzić dwa-trzy wieczory. Naprawdę nie

rozumiem czemu w grze nie ma śladu trybu multiplayer - kooperacja lub deatchmatch na podzielonym ekranie zdecydowanie przedłużyłby żywotność gry i dodał jej miodności.

Gulash

PlayStation 2 **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

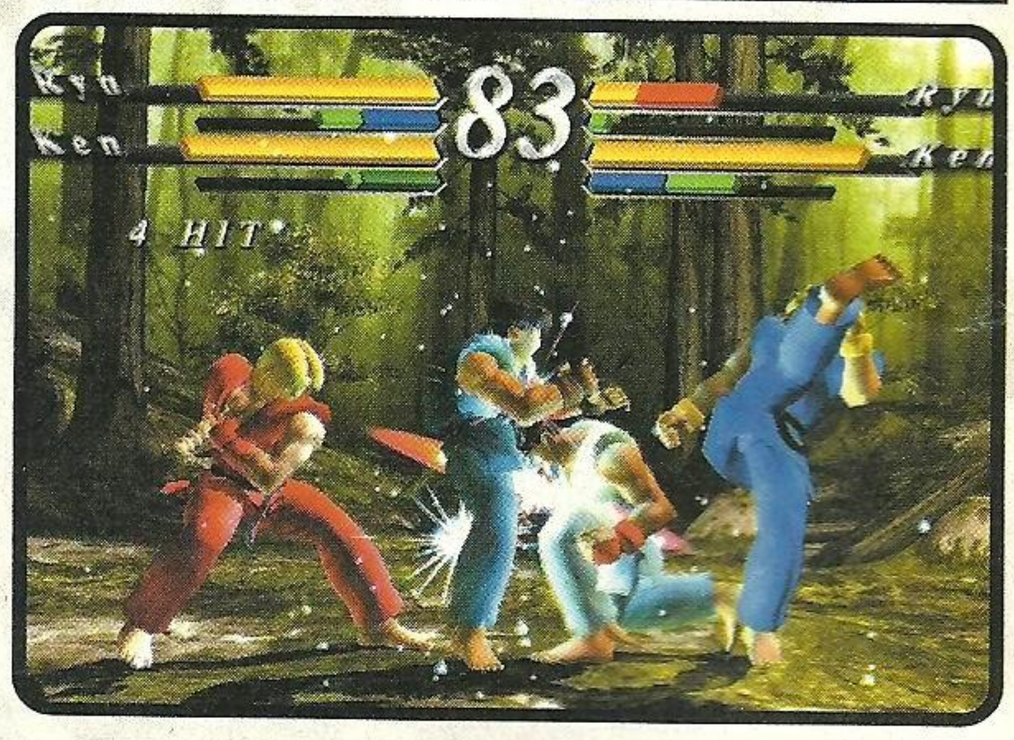
Wydawca: EA Square
Producent: Square EA
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8MB, Dual Shock 2.

STREET FIGHTER EX3

Capcom nie ryzykował zbytnio ze swoją pierwszą grą na PlayStation 2.

Dostępne postacie mniej więcej pokrywają się z tymi, które poznaliśmy w dwóch poprzednich odsłonach serii EX. Na przykład Skullomania, Garuda i Hayato. System walki praktycznie się nie zmienił; jak zwykle kręcimy okręgi na padzie. Wprawdzie spowolnienia animacji, nad którymi płakał nasz korespondent w N+20 zniknęły, ale grafika w dalszym ciągu prezentuje się nieciekawie. To znaczy w porównaniu z jakimkolwiek innym mordobiciem 3D na 128-bitowych konsolach. Zarówno TTT, jak i DOA2 wyglądają po prostu lepiej (nie wspominając nawet o rocznym już SOUL CALIBUR czy jeszcze starszym VF3). Postacie są blokowate, a ich twarze wyglądają po prostu tragicznie. Ładnie za to wyglądają tła oraz efekty świetlne towarzyszące wyprowadzaniu superów.

Wprowadzenie systemu tag-team nie wnosi wiele do zabawy. Zgadza się - można walczyć w ustawieniu dwóch na jednego lub nawet trzech na jednego, ale praktycznie nic się nie zmienia. Postacie przyłączają się do nas, można wybierać dowolne ich



zestawy do kolejnych walk. Można też w opcji Edit Character zbudować od nowa postać Ace'a, który w wyniku przeróżnych pojedynków i treningów nabierze cech prawdziwego zawodnika. Za zarobione punkty kupuje się ciosy specjalne.

Najciekawszą rzeczą w SFEX3 jest końcowa bijatyka na ekranie z przesuwającą się listą płac. Wtedy mamy możliwość walki dosłownie z setkami przeciwników. Te kilka minut totalnej radochy nie zastąpi jednak uczucia wtórności, które towarzyszy podczas reszty gry.

STREET FIGHTER EX 3 to jedna z najmniej interesujących pozycji w tymczasowym dorobku PlayStation 2. Jest kilka bardziej ekscytujących gier, w które warto zainwestować. To wszystko już praktycznie było, a sama grafika nie jest na tyle dobra, by wzbudzała zachwyt.

Naprawdę nie ma powodu, abyście kupowali tę pozycję. Chyba, że ktoś jest fanatykiem Capcom, a wtedy i tak podjął już decyzję bez czytania tej recenzji.

Gulash

PlayStation 2 **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 6

Wydawca: Virgin
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8MB, Dual Shock 2, Multi Tap 2

W ciągu czterdziestu dwóch minut i trzydziestu ośmiu sekund gry Dian Wei zabił 806 wojowników stojących po stronie Rebelii Żółtych Turbanów. W tym czterech z nich godnych było odnotowania w specjalnym raporcie - od ciosów potężnego topora legli m.in. Cheng Yuazuchi, Zhang Liang, He Yi oraz prowodyr powstania - Zhang Jao.

DYNASTY WARRIORS 2

Przechwałki? Raczej proza życia gracza, który zetknął się z męczącą i ciężką symulację masakry - DYNASTY WARRIORS 2. Masakry jeżeli idzie o liczbę eliminowanych przeciwników - ekranu nie zrasza bowiem podczas walk nawet jedna kropla krwi.

Jaką grą jest jeden z przyjemniejszych wizualnie tytułów gotowych w czasie premiery PS2? Przede wszystkim - monotonną. Owszem, jest przy tym ładna, płynna i kolorowa, ale na pierwsze miejsce wysuwa się niestety monotonia.

Widzimy zastępy i następne zastępy i jeszcze inne zastępy wrogów tłoczących się przy naszym bohaterze, żeby zakosztować choć kawałka trzymanej przez niego broni.

Podbiegają, my odpalamy kombinację kilku ciosów, ewentualnie kończymy ciosem załadowanym. Przeciwnicy odlatują do tyłu. Część z nich - trafiona minimum trzema ciosami znika od razu. Reszta podnosi się i znowu podbiega, a zaraz po tym pojawia się następna grupka. Ponieważ pasek specjalnego ataku zdążył się w międzyczasie napełnić - odpalamy specjala, w czasie którego wszyscy znajdujący się wokół naszej postaci wrogowie padają na ziemię. Większość ginie.

Zbieramy power upy - kawałek cebuli regenerujący zdrowie, dzban Musou - napełniający pasek specjali, czasami jakąś zbroję lub oręż podnoszący nasze zdolności ofensywne i defensywne. Po czym powtarzamy.

Do skutku. Lub do znudzenia. A zresztą - i tak jedno wiąże się tutaj z drugim.

Powtarzam - wszystko bez najmniejszych zwolnień, nawet kiedy na ekranie jest kilkunastu-kilkudziesięciu przeciwników. Na szczęście sterowana przez nas postać nie staje do walki sama. Inni generałowie także biorą udział w starciach. Zwykle trzymają się nieco z tyłu, ale jeżeli zanadto się nam nie spieszy i nie wyrywamy do przodu, to możemy radzić sobie z trudami walki na spółkę z innymi. Nie powiem, żeby którykolwiek z naszych sojuszników był jakimś wybitnym materiałem na towarzysza broni, ale jak się nie ma co się lubi... W zasadzie jak idzie ich kupa, to siłą rzeczy wiążą walką wrogów, których można wtedy mało honorowo zajść od tyłu i zaatakować.

Chodzonych, trójwymiarowych bijatyk jest jak na lekarstwo (podczas strzelania z łuku jest też tryb fpp, ale to drobiazg), więc na tle innych gier (których nie ma) DYNASTY WARRIORS 2 wypada dosłownie bezkonkurencyjnie. Gra jest jednak zbyt nudna, aby można było w pełni się nią rozkoszować. Mało urozmaicone sterowanie i zaskakująco niska liczba ciosów specjalnych to zdecydowane minusy. W sumie do dyspozycji, na modłe SPIKEOUT mamy: podskok, atak z podskoku, cios (każde powtórne naciśnięcie ataku powoduje przedłużenie kombinacji - góra czterech). Naciśnięcie przycisku ładującego po wyprowadzeniu ataku powoduje dodatkowe wykończenie. Jeżeli raz naciśniemy atak, a potem ładowanie to drugi cios wywali wroga w powietrze. Jeżeli ładowanie uruchomimy po dwuciosowym combosie - ostatni cios ogłusza, po trzecim - ostatni cios powala na ziemię. Poza tym mamy jeszcze cios specjalny - nasza postać rozwala wszystkich stojących w pobliżu wrogów najczęściej zataczając szeroki krąg swoim orężem. Ataki wyglądają różnie dla każdej z postaci. Na początku mamy dostęp tylko do dziewięciu z nich (w grze występują trzy główne frakcje i do wyboru jest po trzech przedstawicieli każdej z nich), ale w trakcie gry można odkryć ich blisko trzydziestu.

Niestety - gra jest dosyć krótka. Na rozegranie jednej bitwy (w grze są w sumie zaledwie cztery) mamy 100 minut. W tym czasie trudno się nie zmieścić, więc na skończenie gry potrzeba około czterech-pięciu godzin. I potem od nowa. Te same konflikty, ci sami bohaterowie, tylko strony nie te. Naprawdę trudno jest znaleźć w sobie tyle samozaparcia, żeby przejść cała grę, żeby odkryć nowa postać, żeby skończyć nią znowu grę, żeby odkryć kolejną, żeby... I tak w kółko.

Motywacja - raczej mała, bo pomimo, że nasi generałowie różnią się ciosami, to jednak steruje się nimi wszystkimi dosyć podobnie.

Podsumowując - gra jest dopracowana, ma ciekawy dźwięk (choć angielski dubbing sporo odjął scenom, w których słyszeliśmy wcześniej japońskie głosy) i fajnie jest zobaczyć w akcji dzikie i wyjące tłumy przeciwników. Szkoda tylko, że już samo granie staje się o wiele bardziej męczące.

Banan

HARD WORK

Nie myślcie sobie, że zaszlachtowanie 806 wojowników to coś niezwykle prostego. Mechaniczne klepanie w kwadrat nie wymaga jakichś nadnaturalnych umiejętności, ale samo wyprowadzenie combosów to już coś. Jedna bitwa w DW2 to, jak oceniam, 2000-3000 klepnięć w kwadrat, kółko lub trójkąt. Co daje nam średnio (przy 42-minutowej rozgrywce) jedno klepnięcie na sekundę, nie licząc przycisków kierunkowych. Powiem tylko tyle: w fabrykach za coś takiego to ludziom płacą.

PlayStation 2 **6**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Koei
Producent: Koei
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien
Wykorzystuje: Memory Card 8MB, Dual Shock 2

O SSX wspominaliśmy dość często w zapowiedziach, zawsze wyrażając się o tej grze w samych superlatywach. Wreszcie mieliśmy okazję sprawdzić tę pozycję bez pośpiechu i na spokojnie. Efekt pracy EA Canada przerósł nasze najśmielsze oczekiwania.

SSX

DATS DE ŁEJ!

SSX to gra, dla której warto kupić PS2. Takiego snowboardu jeszcze nie było! Świetnie otoczenie, wiarygodnie wyglądający śnieg oraz zawodnicy poruszający się wreszcie jak prawdziwi snowboardziści to jest to! Ponadto triki.. Gdy zobaczyłem 360 tailgrab'a wiedziałem, że mam przed sobą grę, którą rozłożę na czynniki pierwsze. Wszystkie ewolucje wyglądają bardzo autentycznie. Nie ma mowy o kosmicznych kombosach. Oczywiście w porównaniu do ESPN X-GAMES (Konami), SSX i tak jest zręcznościówką, ale w produkcji Konami ciężko wykonać zwykłego graba, nie mówiąc już o bardziej zaawansowanych trikach. Wracając do SSX'a - ta gra ma w sobie potencjał. Oprócz tego hiphop lecący w tle, który miksuje nie kto inny jak Mix Master Mike D z Beastie Boys. Jak dla mnie najlepszy tytuł w chwili startu PS2...[Nolster]

SSX to skrót od Snowboard SuperCross (X - Cross czyli krzyżyk). Chodzi naturalnie o boardercross - dyscyplinę, która zdobywa coraz większą popularność wśród jeźdźców dechy. Mówi się nawet o włączeniu jej do olimpiady, ale to inna para kaloszy. Generalnie jest to zjazd na czas, w którym bierze udział kilku zawodników. W naszym przypadku będzie to ośmiu rajderów (na początku czterech jest niedostępnych). Oczywiście jeden jest szybszy, a inny lepiej skacze i tak dalej. Trasy są niesamowite. Gdy zobaczyłem trzecią, wiodącą przez miasto w nocnym oświetleniu po prostu wymiękłem. A przed miastem były przecież Alpy i Tokio, a po nim jeszcze inne... Jak choćby wielki fliper, w którym nasz rajder odbija się niczym piłka od bumperów. Niesamowite. Wykonanie i umiejscowienie skoczni, rurek oraz skrótów jest doskonałe. Przejechanie tych największych może trwać nawet siedem minut! Zawsze jest co robić, od czego się odbić... A przy tym wyglądają po prostu pięknie. Przyda się znalezienie skrótów...

Triki nie są już dłużej mało istotnym dodatkiem do właściwego zjazdu, w którym jak wiadomo liczy się przede wszystkim czas. Otóż za poprawnie wykonane wypasione graby i rotacje otrzymujemy boosta, czyli turbo. Dopałka przyda się do nabrania rozpędu na dłuższych prostych.

Generalnie triki robić trzeba, bo obowiązuje zasada: „no tricks - no boost". Ach... triki... Wyglądają tak pięknie, są tak efektowne i jednocześnie realistyczne... Jest tu wszystko, o czym można zamarzyć. System jest prosty do opanowania podstawowych wygibasów, ale by zacząć czesać coś naprawdę skomplikowanego potrzebne będzie ogranie. I dobrze. Szkoda, naprawdę szkoda że w grze nie ma rampy, na której możnaby uprawiać sztukę dla sztuki.

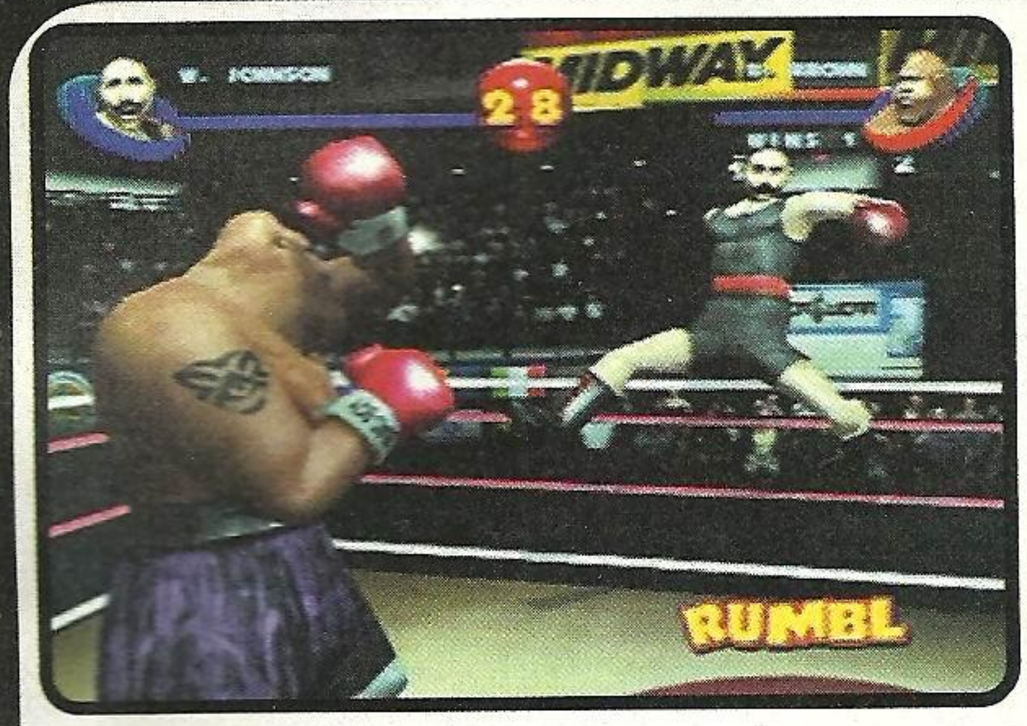
Do tego mamy nieprawdopodobną oprawę. Grafika jest dziełem mistrzów: kolory, tekstury, fajerwerki, modele postaci... Wszystko to masakruje gałki oczne. Wykonanie menusów, przejścia kamer... Aaaaa! Totalny czad! Animacja utrzymuje się w przedziale 30-60 klatek i choć potrafi czasem nieznacznie zwolnić, przez większą część gry zachowuje się nienagannie. Muzyka to kolejny majstersztyk - za heblami stanął MixMaster Mike z Beastie Boys, dobierając i odpowiednio miksując kawałki. Koleś walczy z patefonami, zmienia w locie kawałki, przycisza je gdy wybijamy się ze skoczni, pokrzykuje dopingując zawodników i skreczuje po udanym triku. Mike mistrzowsko operuje basami - rozkręcicie głośniki na maksa. Oprócz samego crossa jest jeszcze tryb multiplayer dla 2 graczy oraz opcja show-off, w której jedziemy sami, a naszym zadaniem jest wyczesanie jak najbardziej nieprawdopodobnych trików. Aby było po co grać, mamy ukrytych nowych zawodników, dodatkowe stroje oraz deski. A wierzcie mi - gra się dla samej przyjemności z jazdeczki, bo sterowanie jest perfekcyjne. Ufff... Dopadła mnie zajawka, ale czas na konkluzję. A więc SSX jest grą wspaniałą. 128-bitów pełnej mocy i czadu. To prawdziwa rewelacja, dla mnie w tej chwili to najlepsza gra na PlayStation 2. Jeśli wcześniej nie graliście w symulator snowboardu, dajcie tej grze szansę. Wywali was w kosmos i roztopi mózg nawet niedowiarkom - gwarantuję. Gdyby nie brak rampy, sponsorów i lekkie spowolnienia - dałbym dychę.

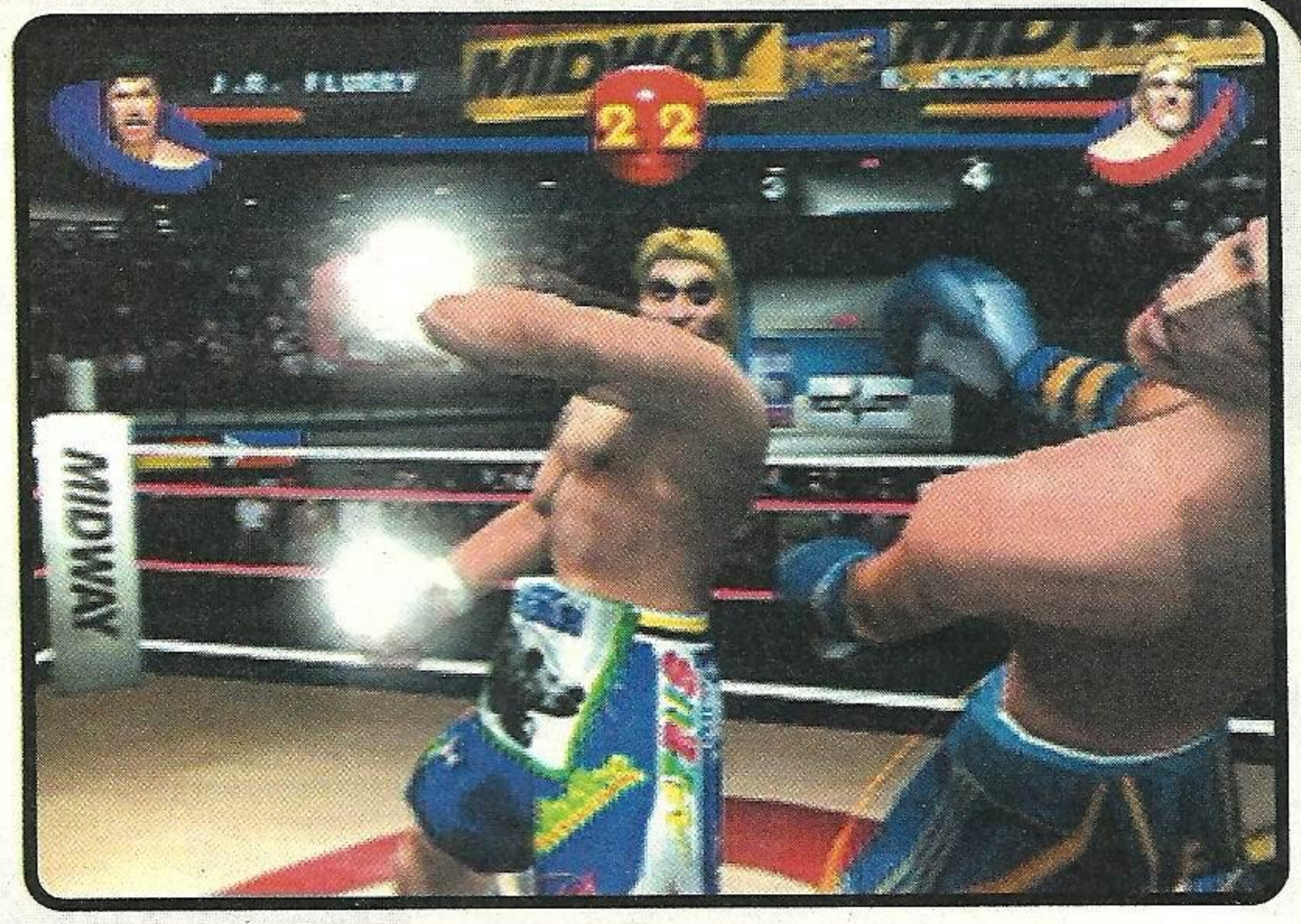
Gulash

PlayStation 2 **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 10
MIÓD 9

Wydawca: EA
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8Mb, Dual Shock 2





READY 2 RUMBLE™ BOXING ROUND 2

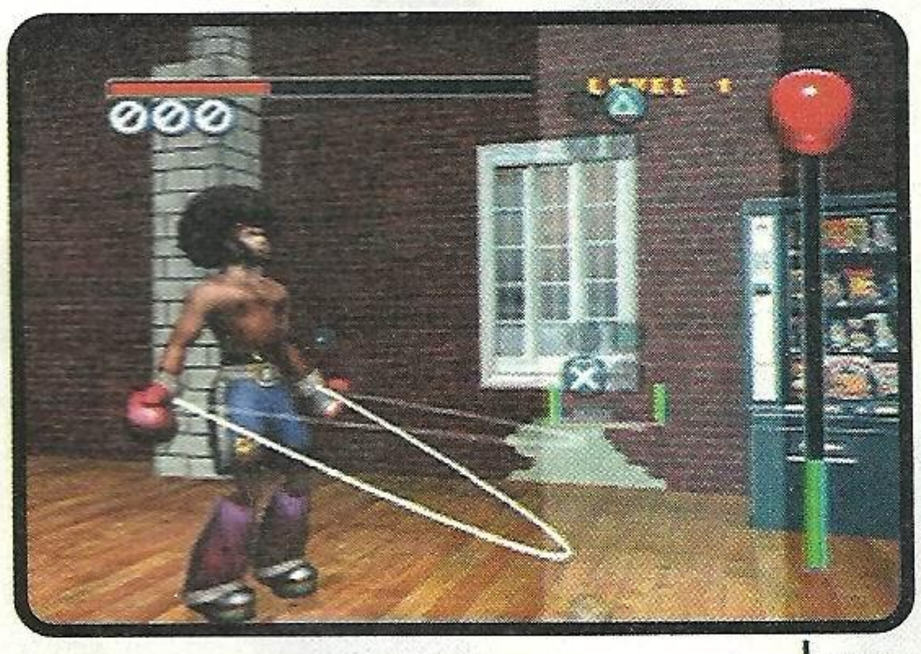
Rozpoczyna się druga runda pojedynku o mistrzostwo świata w kategorii: odjazdowy boks wszechplatform. Dotychczasowy mistrz, R2R, nie stracił w ciągu ostatniego roku formy i skutecznie walczy z pretendentem z tej samej stajni R2R2.

Awynik tego pojedynku to... remis! Pas mistrzowski zostaje przy starym zwycięzcy. R2R2 jest typowym nabijaczem kasy. Na lep złapią się niemal wszyscy ci, którym podobała się poprzednia część, licząc na więcej znanej zabawy. No i się nie zawiodą.

Nowych klientów mają przyciągnąć znane nazwiska. Nie są to wprawdzie bokserzy, bo i nie o boks w czystej postaci tu chodzi. Najbardziej kręcą znane nazwiska z showbiznesu i sportu. Postarano się o największe sławy: Michael Jackson (nie znacie? to taki chudy, "czarny inaczej" piosenkarz z tendencją do łapania się za krocze) i Shaq O'Neal (nie znacie? to taki "czarny naprawdę" koszykarz z Los Angeles Lakers: wielki jak góra - 216 centymetrów wzrostu i blisko 140 kilogramów żywej wagi). To już coś. Szczególny zbyt powinien być u koszykarzy, którzy przegrali z Lakersami walkę o mistrzostwo NBA w zeszłym roku (wirtualna zemsta). Nie mniejszy popyt będzie u piosenkarzy, którzy odnieśli mniejszy sukces komercyjny niż MJ (wirtualne okazywanie zawiści). To jest chyba wystarczająca zachęta? W grafice nie sposób zaobserwować praktycznie żadnych zmian. Menu jest tak samo proste jak poprzednio. Postacie zostały leciutko poprawione w stosunku do starej wersji na DeCe. Tekstury momentami nie lepią się do siebie, a walczący bokserzy potrafią się czasami "przeniknąć".

Pomimo tych drobnych wad gra wygląda nieźle, choć nie oszałamiająco. Urozmaicono areny - niektóre walki odbywają się pod gołym niebem. Postaciom znanym z poprzedniej części zmieniono nieco wygląd. Nieznacznie - jest nowa fryzura, tatuaż czy też szczegół stroju. Zmiany wypadły różnie - raz lepiej, raz gorzej.

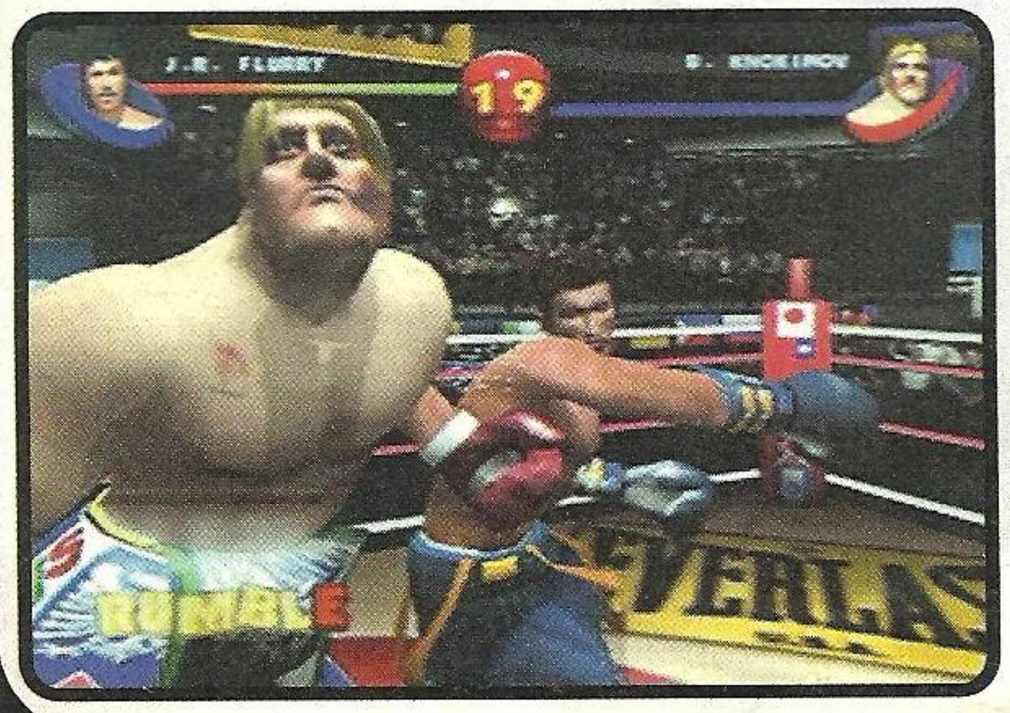
Za to nowe postacie nie mają prawie żadnego klimatu. Pamiętam że w R2R prawie każda postać wywoływała uśmiech, teraz też im się to zdarza ale dużo rzadziej (zabawny jest MJ i jego moonwalking). Konferansjer, czyli Michael Buffer odmłodził się w grze o dobrych kilkanaście lat. W jego wirtualnych włosach nie ma ani jednego pasemka siwizny, choć na co dzień jest raczej szpakowaty. Jeżeli już jesteśmy przy "zapowiadaczu", to warto by wspomnieć coś o udźwiękowieniu. Nie zmieniło się ani trochę - nadal jest tak samo fajne i jajcarskie. Komentarze potrafią zabić ironią, a odgłosy dochodzące z ringu są na tym samym poziomie co były. Czyli bardzo dobre, zabawne a nawet kozackie. Przygrywająca w tle muzyczka jest tak podobna do wersji oryginalnej, że nie trudno o pomyłkę.



Sposób sterowania postacią się nie zmienił, nowych ciosów też nie ma zbyt dużo (oczywiście jeżeli chodzi o "starych" fighterów). Literki RUMBLE, które pojawiają się po silnych ciosach i umożliwiają odpalenie morderczej serii mają teraz aż trzy stopnie. Dwa pierwsze różnią się tylko siłą wymierzonej kombinacji. Za to trzeci (srebrny) jest czymś nowym. Po odpaleniu specjala przeciwnik zostaje wyrzucony poza ring i nic, powtarzam, NIC go przed porażką już nie uratuje. Poprzednio koniec rundy czy knockdown kasował wszystkie ciężko uzbierane literki. Teraz napis nie znika: obniża się jego poziom (miałeś trzeci, masz drugi), na pierwszym zaś ubywa tylko jedna literka.

Prawdę mówiąc R2R2 nie zachwyca. Jest rewelacyjny, gdy chcemy się trochę pobić z kumplem. Samotnemu graczowi oferuje naprawdę niewiele. Oprócz mozolnego odkrywania nowych postaci, nudnego trybu kariery oraz wyższego niż poprzednio poziomu trudności nie znajdziecie tu praktycznie niczego nowego. Przez pierwsze trzy wieczory moja ocena ogólna i miód były o punkt wyższe. Krótkodystansowa.

Marcellus



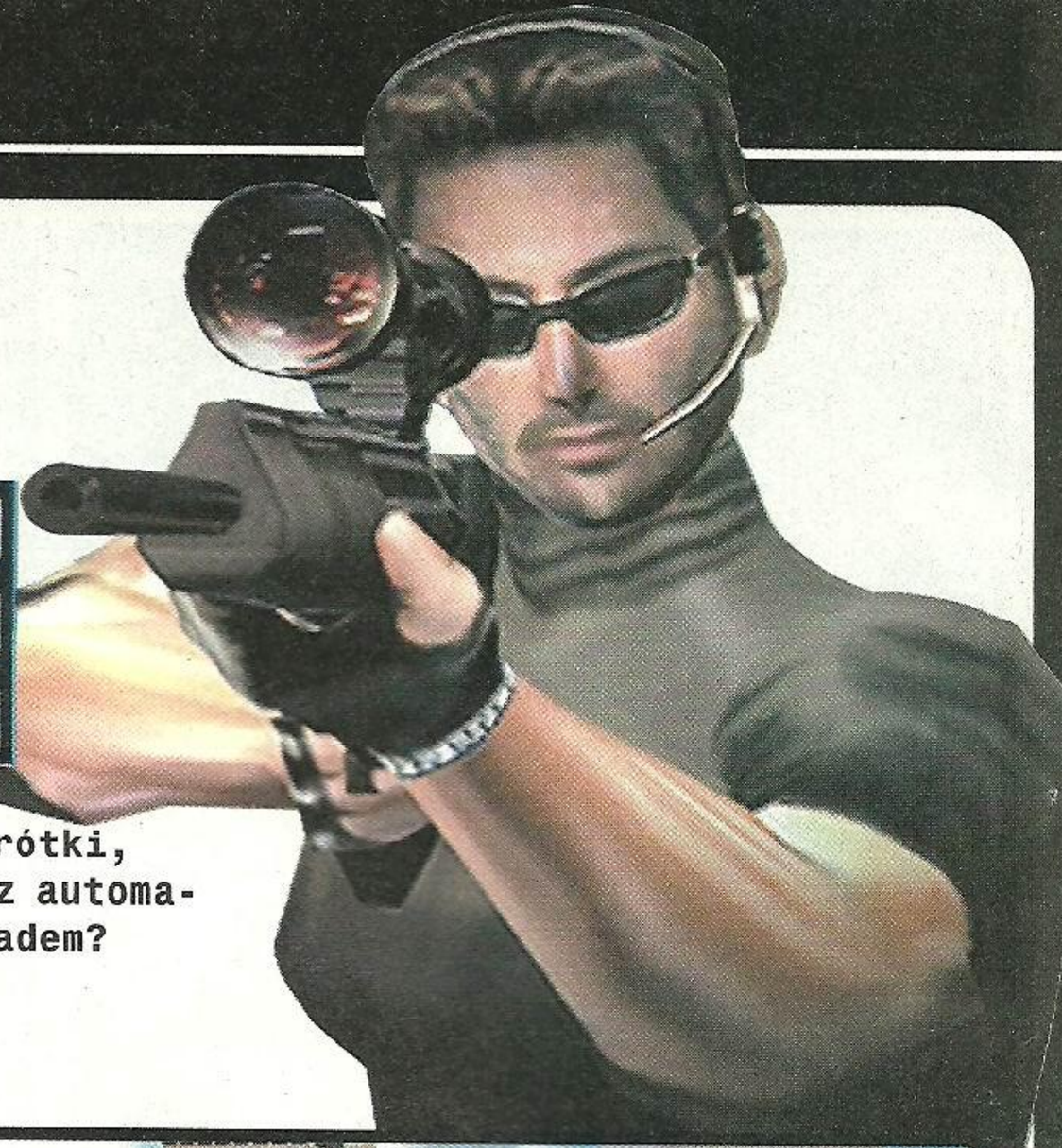
PlayStation 2

6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 8
MIÓD 6

Wydawca: Midway
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8 Mb, Dual Shock 2

SILENT SCOPE

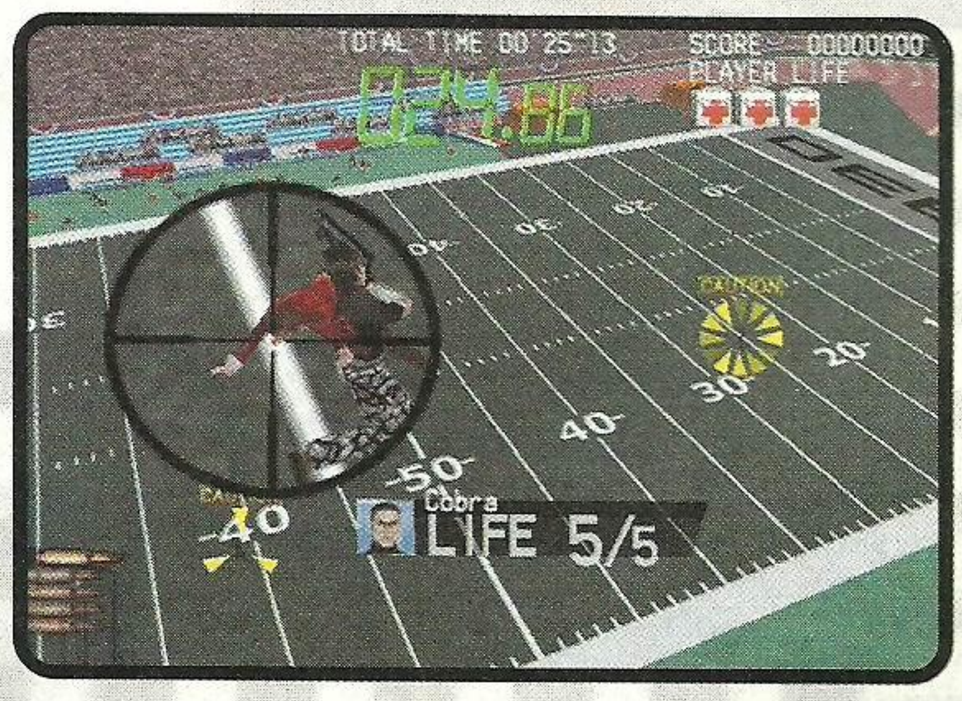


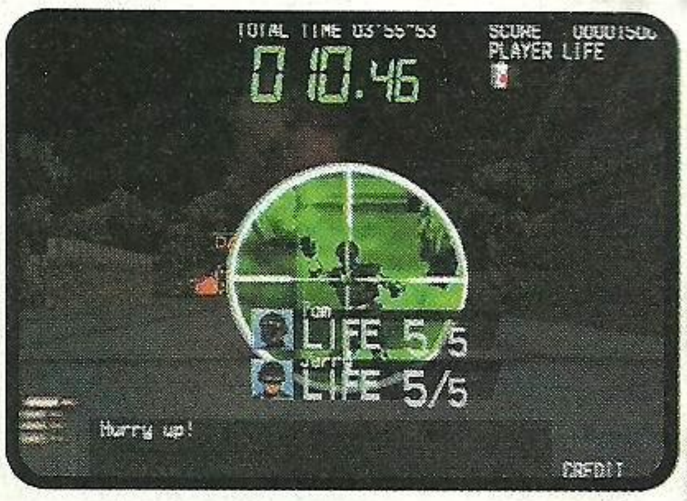
No proszę - przed nami kolejny dobry tytuł na PS2. Krótki, ale treściwy. No i pełen miodu... Ale czy konwersja z automatu z wbudowanym karabinem snajperskim obroniła się padem?

ZA KRÓTKA, ZA PROSTA, I W DODATKU BEZ KARABINU...

Dla mnie konwersja SILENT SCOPE nie broni się na konsolach. Bez karabinu gra straciła niemal cały swój urok - choć owszem, gra się doskonale. Ale tylko przez kilka godzin. Później zaczyna wiać nudą, bo wszystko w grze jest skryptowane (to znaczy, że przeciwnicy zawsze pojawią się w tym samym miejscu, a nie losowo). Gdyby Konami wpadło na przykład na pomysł dołączenia od razu części drugiej, w której na automatach jest świetny tryb dla 2 graczy (ubezpieczają się nawzajem), byłoby lepiej. Ja dałbym 6/10... [Banan]

Nie wiem jak dla was, ale dla mnie snajper na zawsze pozostanie najchłodniejszym gościem w każdym oddziale specjalnym. Podobnie sprawa wygląda w filmach. Wystarczy przypomnieć sobie strzelca wyborowego z "Szeregowca Ryana" i jego zachowanie. Klasa sama w sobie... Idąc tym tropem Konami stworzyło automat, którego charakterystyczną cechą na zawsze pozostanie kontroler. Jest nim karabin snajperski, a gracz wciela się w rolę snajpera. Miałem okazję sprawdzić ten automat i muszę powiedzieć, że jest to kawał dobrej roboty, co zresztą potwierdzają tłumy oblegające SILENT SCOPE. Już od jakiegoś czasu krążyły plotki o konwersji SS na domowe platformy. Później plotki potwierdzono screenami i dano do zrozumienia, że snajperami zostaną posiadacze PS2 oraz DC. Ciągle pozostawał jeden problem - jak rozwiązać sprawę kontrolera. Wiadomo przecież, że skoro zwykły pistolet do DC kosztuje 50 dolarów, to cena karabinu snajperskiego musiałaby być nieporównywalnie wyższa. Niebagatelnym czynnikiem decydującym o produkcji specjalnego kontrolera była też strzelanina w Littletown i jej następstwa w postaci nagonki na "brutalne" gry. Koniec końców zdecydowano się na sprzedaż gry bez karabinu. Mimo to padem gra się całkiem dobrze! Gałka analogowa PS2 pozwala precyzyjnie celować. W odróżnieniu od innych shooterów na pistolet (np. HOUSE OF THE DEAD 2), w SILENT SCOPE strzelamy do celu z dużej odległości (jak to snajper...), przez co akcja jest nieco wolniejsza i spokojnie starczy nam czasu na wycelowanie przy pomocy pada. Warto dodać, że celownik, którym kierujemy zastępuje lunetę w karabinie snajperskim z automatów. Po prostu obraz wewnątrz celownika jest mocno powiększony, a wciskając odpowiedni przycisk na padzie - wyłączamy powiększenie. Przydaje się to, gdy musimy ustrzelić terrorystów znajdujących się w większych odległościach, bo po wyłączeniu powiększenia, celownik porusza się szybciej (można też wcisnąć odpowiedni przycisk podczas powiększenia, ale wtedy łatwo pogubić się w sytuacji).





Strzelanie do ubranych na czarno terrorystów jest bardzo przyjemne. Na początku w ogóle nas nie widzą i zdejmujemy ich niczym kaczki. Później sytuacja się zmienia, ponieważ podchodzimy do wroga coraz bliżej. Fajnie też wykonano bossów z którymi co jakiś czas musimy się rozprawić. Są oni bardziej odporni na kule niż zwykli "żołnierze", ale istnieje sposób na unieszkodliwienie ich za pomocą jednego strzału. Wystarczy trafić prosto w czoło...

W odróżnieniu od automatowej wersji, konsolowy SILENT SCOPE dostał dodatkowy tryb treningowy. Naszym zadaniem jest strzelanie do kartonowych makiet przedstawiających terrorystów. Oczywiście czasem na makiecie namalowany jest cywil, a strzał do niego kończy jednocześnie trening (z oceną niedostateczną). Grafika w SILENT SCOPE jest w miarę prosta, ale przejrzysta. W żadnym wypadku nie można jednak nazwać jej brzydką. Walczymy zarówno w dzień, podczas zachodu słońca jak i w nocy, gdy musimy korzystać z noktowizora. Wszystkie obiekty także zostały wykonane dobrze, ale nie można w tym przypadku mówić o jakiejś rewolucji. Po prostu od PlayStation 2 oczekiwałem czegoś więcej. Muzyka towarzysząca grze nieodparcie kojarzy się ze ścieżkami dźwiękowymi filmów akcji - czasem jest spokojna, momentami podkreśla wyjątkową sytuację (na przykład podczas walki z bossem, albo w chwili wyjątkowego zagrożenia). Od efektów dźwiękowych ciężko oczekiwać czegoś nadzwyczajnego - odgłosy strzałów, czasem jakieś okrzyki i to wszystko. Podsumowując, SILENT SCOPE to kawałek dobrze zrobionej gry, która oferuje masę wrażeń i przez krótki czas jest bardzo miodna. Boli jednak to, że można ją skończyć w jeden wieczór, a wtedy pozostaje już tylko tryb treningowy i powtórne zaliczanie arcade'a w time trialu (czyli na czas). Mimo to, jeśli lubicie dobrą, automatową zabawę - szczerze polecam.

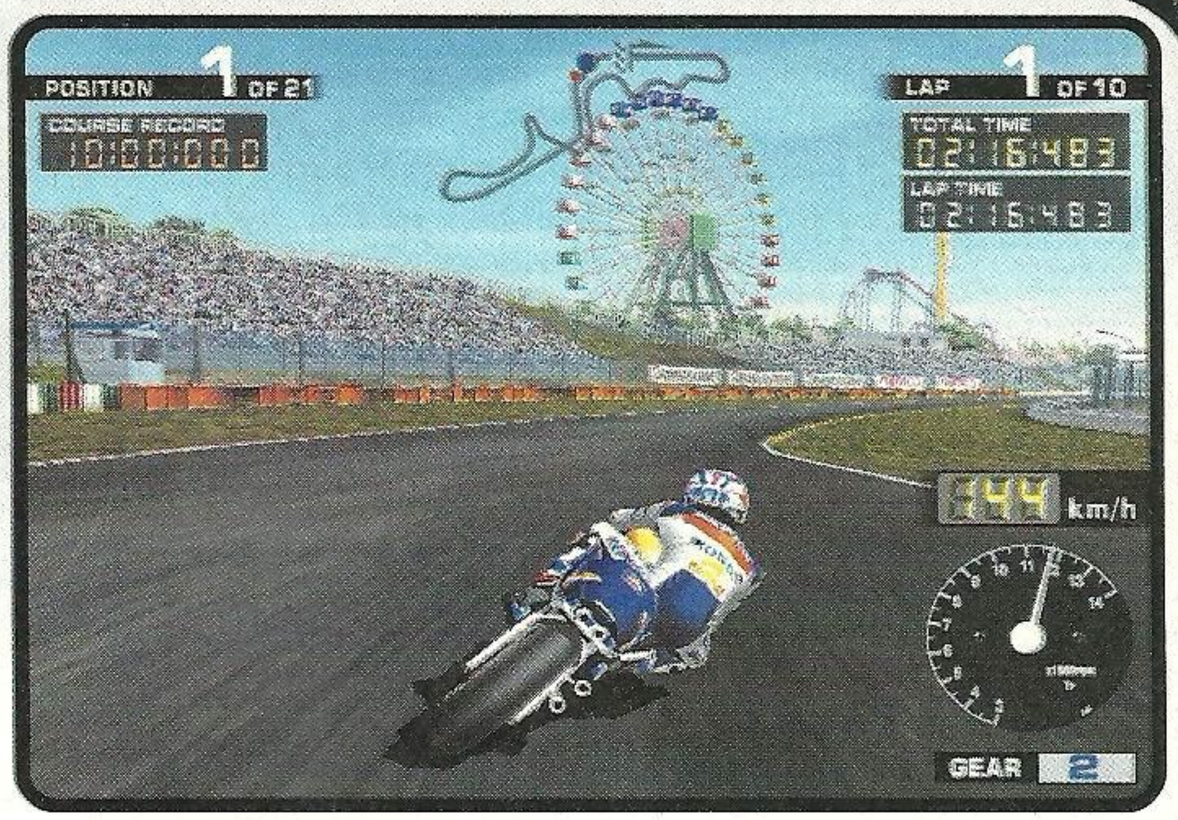
Nolster

PlayStation 2 **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8MB, Dual Shock 2

Już od pierwszych minut istnienia PS2 widać było, że Namco zamierza wyrobić sobie taką samą pozycję na rynku jak to uczyniło pięć lat temu. Jeśli będą kodować takie tytuły jak MOTO GP, to ich szanse są ogromne.



moto gp

Jednym z niewielu zaniedbanych gatunków na PSX'a są wyścigi motocyklowe. Teraz sytuacja się zmienia, gdyż MOTO GP jest jednym z pierwszych tytułów na PS2. I rzec wam pragnę, że gra prezentuje się rewelacyjnie.

Firmowana przez Namco seria RIDGE RACER przyzwyczaiła nas do zręcznościowego stylu gry. Nie inaczej jest tym razem, choć tutaj mamy do czynienia ze swoistym miksem zręcznościówki z symulacją.

Gra oferuje kilka trybów rozgrywek takich jak pojedyńczy wyścig, 2P Mode i oczywiście Championship.

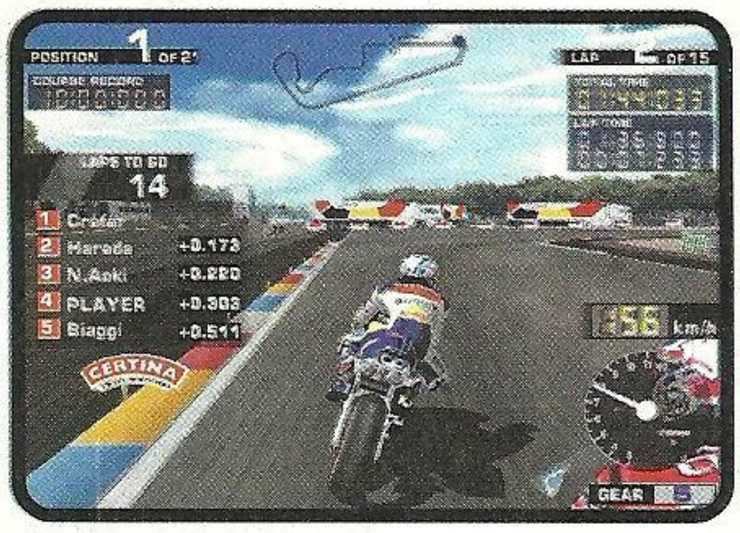
Ten ostatni jest chyba najbardziej interesujący. Przystępujemy do sezonu, w którym odbędzie się piętnaście wyścigów na światowych torach.

Najpierw musimy się przedrzeć przez kilka opcji. Ustawiamy w nich poziom trudności, włączamy poślizgi, decydujemy o kolizjach i innych rzeczach ustalających poziom symulacji. Włączenie wszystkich powoduje znaczne utrudnienie gry, jednak o podniesieniu stopnia symulacji trudno jest mówić. Maszyna zawsze reaguje w bardzo zręcznościowy sposób i chwała Namco za to.

Naturalnie możemy przystąpić do któregoś z teamów. Sami musicie zadecydować, która z maszyn najbardziej wam odpowiada.

Sam wyścig nie ustępuje najlepszym wzorcom z Formuły 1. Jest dynamiczny i szybki. Na drodze mamy do pokonania wielu przeciwników, co zmusza do jazdy na granicy bezpieczeństwa. Ludzie na trybunach wiwatują, a z głośników dobywa się warkot silnika, który wchodzi na prawie 9000 obrotów. Szkoda tylko, że muzyka jest nieporozumieniem. Ta kakafonia dźwięków nadaje się tylko do wyłączenia.

Jak się można było spodziewać po Namco oprawa graficzna stoi na najwyższym poziomie. Motory i ich jeźdźcy przygotowani są z najwyższą dbałością o szczegóły. Aż miło popatrzeć na sylwetki składające się do zakrętu. Trasa i obiekty wokół niej są płynnie animowane, zresztą tak samo jak trybuny. Akcja jest szybka, a gra nie tnie się w żadnym z momentów, nawet jak mamy wszystkich przeciwników na ekranie.



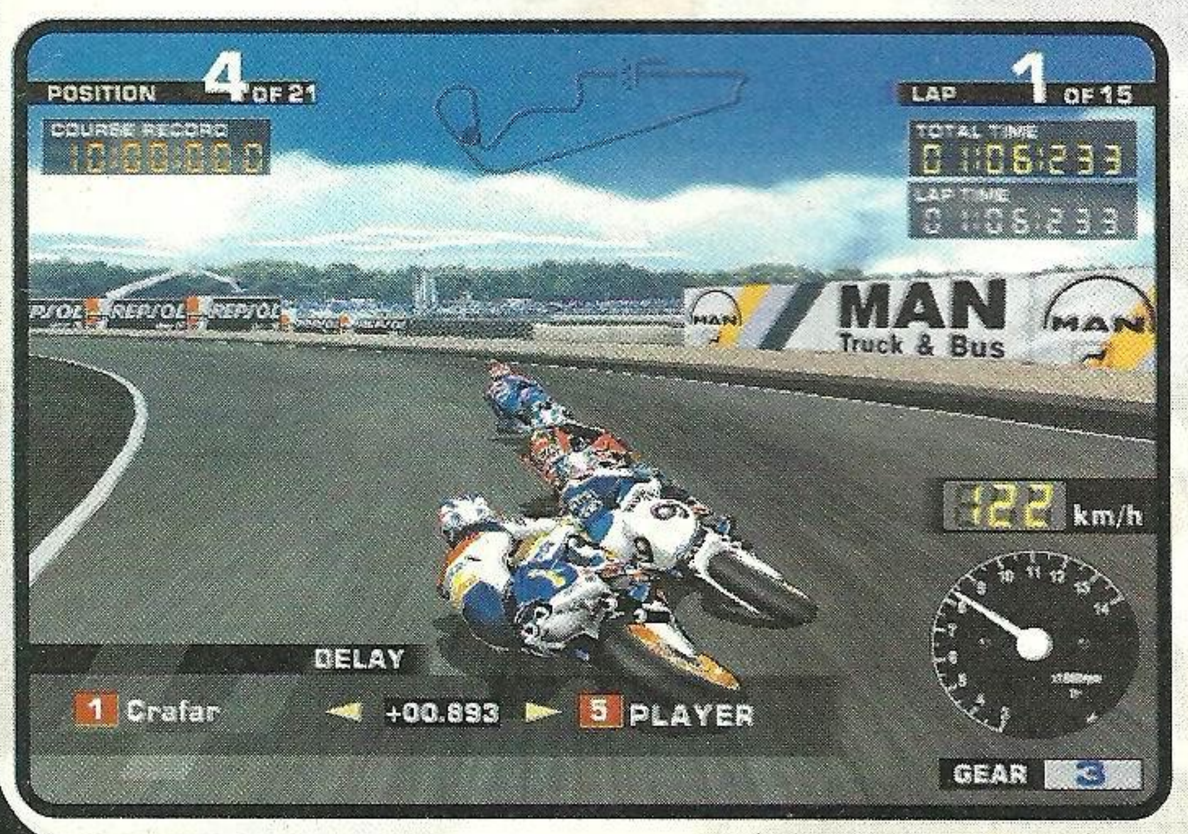
Dorysowywanie odbywa się za horyzontem, więc obiekty wyłaniają się z naturalną gracją i wdziękiem.

Przyznam, że gra wzbudziła we mnie emocje, których doświadczałem grając ładnych kilka lat temu w pierwszą F1 Psygnosis.

MOTO GP jest jedną z najlepszych gier jakie ukazały się do tej pory na PS2. Zawiera w sobie wszystkie najmiodniejsze cechy jakie można sobie wyobrazić. Jest długa - piętnaście wyścigów o kilku różnych stopniach skomplikowania mówi samo za siebie. Model jazdy jest bardzo przyjazny, maszyna reaguje natychmiast, ale nie gwałtownie. Już po godzinie prowadzenie staje się intuicyjne. Oprawa - maksymalny czad, a powtórki zwalają z nóg. Zdjęcie falującego, rozgrzanego powietrza, motorów gotujących się do startu i poruszających się trybun jest fantastyczne. Przez dłuższą chwilę myślałem, że to skan. Jednak nie, wszystko jest liczone na bieżąco. No i tryb dla dwóch graczy - wyścig z kumplem daje dużo radochy, ale tylko pod warunkiem, że obaj przeciwnicy ukończyli już przynajmniej ze dwa sezony.

MOTO GP polecam gorąco, a nawet zalecam kupienie przed RIDGE RACER 5. Po pierwsze jest dłuższe, a po drugie - fajniejsze...

Brat



PlayStation 2 8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Namco
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8 MB, Dual Shock 2

NAMCO RULEZ AGAIN?

Na początku gra mi się zdecydowanie nie podobała. Z pewnym zdziwieniem obserwowałem chłopaków domagających się gry w MOTO GP zamiast na przykład w SMUGGLER'S RUN. Potem jednak zagrałem, a po kilku wyścigach już doceniam MOTO GP. Jeździ się wspaniale, nawet w trybie dla dwóch graczy. Oprawa także jest doskonała - przeszkadza mi tylko brak wygładzana krawędzi, a na dużym telewizorze to widać. Gra jest jednak tak szybka, że dostrzegałem to jedynie jako widz.

[G-Ash]

FIFA 2001

Tym razem EA Sports bardzo przyjemnie mnie zaskoczyło. FIFA nowej generacji nie tylko ładnie wygląda. Da się w nią także pograć. Nie jest to może równie przyjemne jak w granie w ISS-a na PSX-a, ale na pewno przyjemniejsze, niż granie w tegoroczne wydanie FIFA na szaraka.

A MNIE TA FIFA SIĘ PODOBA

Ja też jestem maniakiem ISS-a. Kurczę, okazuje się że wszyscy w tej redakcji jesteśmy. Mimo to w nową FIFĘ gram z przyjemnością, choćby po to, żeby popatrzeć jak ładnie może wyglądać wysoka rozdzielczość, piękne tekstury, modele zawodników o doskonałej jakości i tak dalej. Krótko mówiąc - wygląd. Bo większych zmian merytorycznych nie ma - to dalej ta sama FIFA, w której da się kosić od tyłu i nie zarobić za to czerwonej kartki. To także FIFA, w której każda wrzutka kończy się przewrotką, w 5 sekund można przebiec zawodnikiem od bramki do bramki i w której po 10 minutach gry odpada ręka od ciągłego nawalania w trójkąt. Ciągłe klepanie turbo aby przyspieszyć zawodnika to jakaś straszna głupota. Mimo to warto chociaż obejrzeć - nowa generacja przynajmniej jakoś wygląda! [G-Ash]

To oczywiste, że nowa produkcja EA Sports nie mogła uniknąć porównania z niesamowitym ISS-em i Fifą wydanymi na starszego brata. Porównanie z ISS-em wypada lekko na niekorzyść. Oczywiście nie pod względem grafiki, lecz grywalności i głębi. Za to z drugą swoja wersją nie ma sensu jej nawet porównywać - graficznie jest o niebo lepiej. Przyjemność zaś z grania w wersję na PS2 jest dużo, dużo większa. Tylko pod jednym względem wersja na staruszka jest lepsza. Na koszulkach zawodników z wersji na PS2 nie ma nazwisk, za to na ich odpowiednikach z PSX'a są! Nie mam zielonego pojęcia dlaczego tak się zdarzyło, ale tak jest i już.

Pod względem oprawy FIFA nowej generacji wygląda tak, jak można się było tego spodziewać. Czyli bardzo ładnie i efektownie. Tylko kilka elementów nie zostało dość dobrze przygotowanych. Najbardziej w oczy rzuca się kiepsko oddana siatka w bramce. Sznurki, z których została spleciona są po prostu zbyt grube. Siatka wygląda przez to niezbyt realistycznie i nieciekawie. Naprawdę śliczna jest płyta boiska. Trawa jest przystrzyżona na kilka różnych sposobów. Pod trybunami stoi ochrona, a przy liniach bocznych rozgrzewają się rezerwowi. Zawodnicy wyglądają bardzo ładnie, ruszają się płynnie i naturalnie. Są naprawdę dobrze animowani. Jedyny zarzut to ich twarze. Nie są one po prostu zbyt podobne do swych rzeczywistych odpowiedników - naprawdę ciężko jest rozpoznać zawodników po ich fizjonomiach.

Poważną wadą jest kiepska praca kamery i brak możliwości jej optymalnego ustawienia. Żadne z jej ustawień nie jest naprawdę dobre, a zaledwie jedno jest w miarę znośne. Do wersji na PC, pod presją klientów, już została przygotowana łatka, która dodaje jeszcze jedno ustawienie kamery.

Programiści nie ustrzegli się jeszcze jednego błędu. Problem ten powraca jak bumerang przy każdej kolejnej wersji FIFA. Chodzi oczywiście o to, że grze zdarza się leciutko zacinać gdy akcja toczy się w okolicy środka boiska. Są to naprawdę minimalne przestoje (trafiłśmy je dosłownie kilka razy), ale czy naprawdę w każdej grze z pod znaku EA Sports musi się to zdarzać? To się musi kiedyś skończyć.

Dźwięk jest jak zwykle przyzwoity i dopracowany w każdym calu. Muzyka w menu jest doskonała, lecz reszta nie powala. Komentarz jest poprawny i wydaje się pozbawiony błędów. Reszta oprawy dźwiękowej jest bardzo dobra, odgłosów z boiska nie ma wprawdzie dużo - kopią tę piłkę i kopią (czasami tylko w słupek trafią). Fani oczywiście wrzeszczą i się ekscytują, a sędzia lubi sobie czasami pogwizdać. Ogólnie jest bardzo fajnie, atmosfera jest naprawdę taka sama jak na stadionie.

Jak zawsze w FIFA mamy najnowsze składy i mnóstwo drużyn, zarówno narodowych jak i klubowych. W składach uwzględniono także naszego reprezentanta Emmanuela Olisadebe! To naprawdę wielka przyjemność wpakować Emsim kilka bramek najlepszym drużynom świata. Niestety jest to zbyt monotonne, brakuje tu polotu i głębi. Można zdobywać mnóstwo bramek i nie mieć z tego satysfakcji. Jeden ze sposobów zdobywania bramki jest na dokładkę niezgodny z przepisami. Chodzi o strzał z przewrotki tuż przy obrońcy (jest on za napastnikiem i skacze do główki). W takich przypadkach odgwizdany powinien być faul - za wysoko uniesiona noga.

Moim zdaniem FIFA przez cały czas nie może dotrzeć do istoty futbolu. Zbyt duży nacisk położono na zdobywanie bramek, zaniedbując pozostałe elementy gry. Jestem maniakiem ISS-a i tegoroczna FIFA (nawet na PS2) jest za słaba, aby to zmienić.

Marcellus

PlayStation 2 **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: EA
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8Mb, Dual Shock 2

Dla każdego coś miłego. Zgodnie z tą maksymą, na starcie PS2 pojawiło się kilka rodzajów wyścigów. O ile RIDGE RACER V jest przeznaczony dla maniaków samochodów o sportowym zacięciu, to WWR jest dla tych co wolą ścigać się po bardziej dzikich terenach. W błocie i kurzu.

WILD WILD RACING

Oba tytuły nie pretendują do miana symulacji. Mają wybitnie zręcznościowe zacięcie i powinny przypaść do gustu graczom lubiącym tego rodzaju rozrywkę. WWR jest ładnie wyglądającym i niezbyt trudnym do opanowania wyścigiem. Pojazdy, którymi można się ścigać należą do gatunku buggy. Są to nieduże i lekkie samochodziki o prostej konstrukcji i napędzie na obie osie. Rozgrywkę postarano się w niedużym stopniu urozmaicić - aby odnieść sukces w trybie Championship trzeba wykonać specjalne zadania. Otwierają one dostęp do nowych tras, mocniejszych silników i samochodów. Pomagają również zapoznać się z trasą i specyfiką prowadzenia pojazdu.

Pod względem grafiki jest to jeden z najładniejszych dostępnych obecnie wyścigów. Gra ma jedną ogromną zaletę - 50/60 klatek animacji na sekundę i trzyma się tej liczby. Nie ma więc zwolnień, które w innych grach potrafią zdenerwować i przyczyniają się do głoszenia (niesłusznych zresztą) oskarżeń o słabość nowego dziecka Sony.

Inną zaletą jest mniejsza sterylność wyglądu otoczenia i modeli samochodów niż na przykład we wspomnianej już pozycji Namco.

Samochodziki zostały wygenerowane bardzo zręcznie, widać dokładnie jak pracuje ich zawieszenie oraz resztę szczegółów budowy.

Trasy prezentują się bardzo efektownie, są duże i mają bogaty wystrój. Wszystkie obiekty znajdujące się przy drodze jak i na niej są bardzo szczegółowo przedstawione. Niestety, ich mnogość i wielkość tras przyczyniają się do obserwowanego momentami (na szczęście w dużej odległości) dorysowywania się terenu.

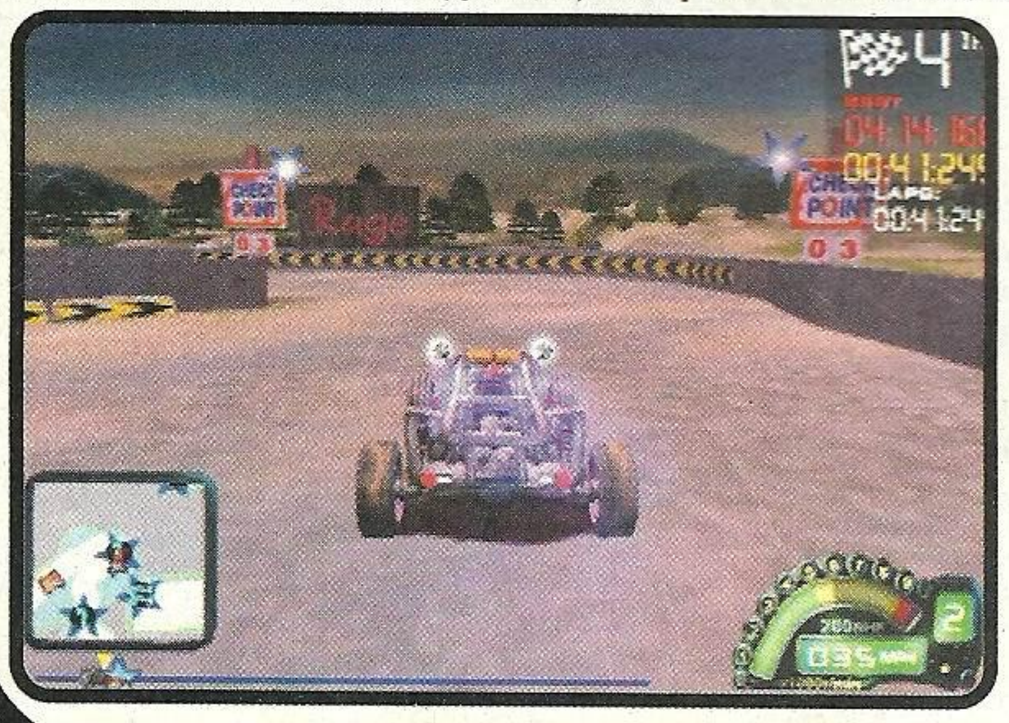
Mamy możliwość przejechania się po każdej z tras zgodnie z regułami impresjonizmu: o poranku, w pełni dnia i o zmierzchu, a także w deszczu i oczywiście przy bezchmurnej pogodzie. Naprawdę ślicznie to wszystko wygląda - tory wyglądają zupełnie inaczej o świcie niż wieczorem, zmienia się nasycenie barw i oświetlenie. Miło jest patrzeć na tę grę w akcji.

Udźwiękowienie jest, powiedziałbym, standardowe. Nienajgorsze techno przygrywa w tle ale nie ono jest, na szczęście, najważniejsze. Istotny jest odgłos pracującego silnika i opon drących ziemię (czy żwir) przy ostrym braniu zakrętów. Te dźwięki zostały oddane bardzo dobrze i umilają strudzonemu kierowcy pokonywanie długiej trasy. Czasami słychać też odgłosy otoczenia: ćwierkające ptaszki i inne temu podobne błahostki. Ale prawdę mówiąc prawie nie zwraca się na nie uwagi w zaciętej walce o zwycięstwo w wyścigu.

Jak już wspominałem trasy są długie - na pokonanie jednej potrzeba około czterech minut jazdy. Są też bardzo urozmaicone, jest sporo przeszkód i utrudnień. Wyścigi rozgrywane są w różnych zakątkach świata. Na przykład w Indiach jeździmy po terenie budowy, drogę zagradzają więc różne elementy konstrukcyjne - betonowe rury i płyty oraz inne spotykane na budowach obiekty. Na Islandii z kolei jest sporo śniegu i lodu, co w oczywisty sposób utrudnia prowadzenie pojazdu i ogranicza jego zwrotność. Samochody są dość łatwe w kierowaniu i bardzo szybko można opanować sposób jazdy na poziomie pozwalającym na walkę o pierwsze miejsce. No i oczywiście jest też multiplayer dla dwóch osób.

Podsumowując: ładny i efektowny racer, o długich i skomplikowanych trasach. Z niezłą muzyką i efektami dźwiękowymi. Z pewnością jest to tytuł zasługujący na uwagę graczy. Może nie jest to rewolucyjny ale z pewnością bardzo solidny produkt. Dobra robota, Rage!

Marcellus



FAJNEJSZE NIŻ MIDNIGHT CLUB

Fajna gierka. Podoba mi się realistyczna fizyka oraz to, że samochody się fachowo trzęsa. Wprawdzie uważam, że gdyby ukazała się na PSX'a, nikt nie zwróciłby na nią specjalnie uwagi - utonęłaby w stosie podobnych produkcji. Tymczasem startując razem z PS2 ma szanse na bycie dostrzeżoną przez osoby szukające klasycznych racerów. Bo MIDNIGHT GT i SMUGGLER'S RUN nimi na pewno nie są. [G-Ash]

PlayStation 2

7

GRAFIKA

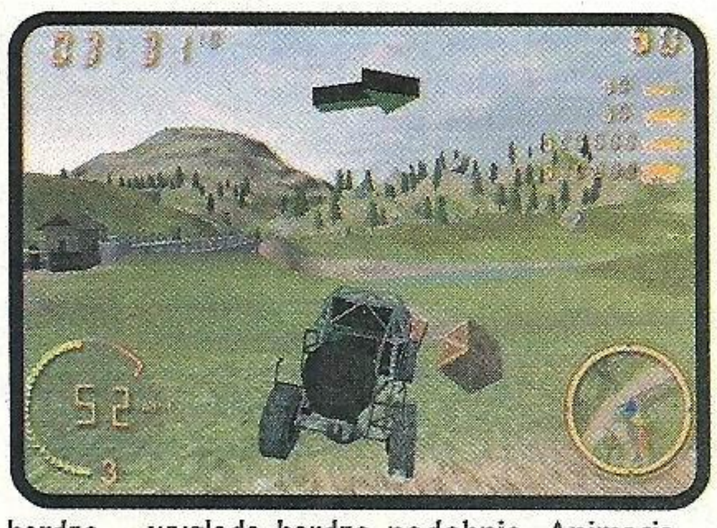
DŹWIĘK

MIÓD

Wydawca: Rage
Producent: Rage
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8MB, Dual Shock 2

SMUGGLER'S RUN

Akcja gry przenosi nas na granicę Stanów Zjednoczonych. Działają tam bezlitosne gangi trudniące się przemytem. Nie wnikam czego. W każdym razie zatrudniamy się w jednym z nich w roli kierowcy i zaczynamy pracować na własny sukces.



Przed nami około 30 misji w trzech lokacjach. Pierwsza z nich to granica USA z Kanadą, czyli tereny górzyste. Później poznamy smak piachu na pustyni łączącej USA z Meksykiem. W finale ponownie wrócimy w Góry Skaliste, tym razem jednak poznamy ich zimowe uroki. Na każde z tych trzech terytoriów składa się odcinek odpowiadający 25 milom kwadratowym terenu. To dużo, bardzo dużo.

Misje polegają zwykle na zgarnięciu kontrabandy z pierwszego, oznakowanego miejsca i dostarczeniu jej do innego. Czasem wysyłani jesteśmy razem z dwoma innymi kierowcami, wtedy walczymy z innym gangiem o towar i możliwość dostarczenia go zleceniodawcy. Kiedy szef chce sprawdzić swoich kierowców zdarzy się także bonus w postaci specjalnego wyścigu.

Podczas pracy będziemy szaleć kilkoma rodzajami samochodów. Zaczynamy od szybkiego i zwrotnego buggy lub cięższego, lecz bardziej wytrzymałego vana. Później dostaniemy inne samochody. Ideałem jest Hummer dostępny jedynie dla najlepszych.

Trzy czynniki wpływają na to, że gra jest szalenie emocjonująca. Pierwszą rzeczą jest grafika i animacja. SMUGGLER'S RUN wygląda świetnie - widzimy wszystko na wiele kilometrów w oddali, przejeżdżamy przez zabudowania i zagrody, po drogach jeżdżą samochody i biegają zwierzęta. Po prostu czad. Inna sprawa to fakt, że tekstury powtarzają się bardzo często, a przez to wszystko wygląda bardzo podobnie. Animacja nie zwalnia nawet przez sekundę i za to jestem w stanie wybaczyć wszystko inne.

Drugim czynnikiem jest fizyka i sposób prowadzenia gry. Samochody po wyskoku potrafią frunąć w powietrzu przez dobrych kilka sekund, odpadają im różne części i ogólnie jest wesoło. Sama akcja jest szybka i emocjonująca, a to między innymi dzięki punktowi trzeciemu... ...którym są przeciwnicy w postaci nieugiętych stróżów prawa. Po kilku początkowych misjach zaczyna się prawdziwa zabawa: na ogonie siedzi nam cała policja stanowa, CIA, DEA i wszystkie inne organizacje zwalczające przestępczość. Momentami goni nas dziesięć samochodów, kolejnych pięć robi blokadę drogi na granicy. Oni nie żartują - taranują od tyłu bez pytania, spychają, próbują wziąć w kleszcze i tak dalej. Trzeba ich zwodzić, wyprowadzać na drzewa i kamienie bo inaczej nie starczy nam czasu na wypełnienie zadania.

No więc tak: mamy świetny kod gry pozwalający na wyświetlenie mnóstwa gór, dolin, domków i innych obiektów. Mamy bardzo fajny, zręcznościowy model jazdy i kapitalną fizykę świata gry. Mamy jasno określone cele misji i ich strukturę. Mamy wreszcie agresywnie jeżdżących stróżów prawa utrudniających życie wszystkiemu i wszystkim. Czego nie mamy?

Nie mamy czegoś, co spajałoby to wszystko w jedną całość. Nie mamy fabuły, moi drodzy. Brakuje filmików, czytanej przez lektora odprawy, wizerunków naszych szefów, kumpli i przeciwników. Gra jest polepiona do kupy ze wspaniałych elementów, ale brakuje w niej jakiejś myśli przewodniej. Jest to o tyle bolesne, że w pewnym momencie prostota misji zaczyna drażnić, bo każda z nich wygląda niemal identycznie. Popatrzcie jak to jest zrobione choćby w DRIVER 2. Tam też przez 10 misji jeździmy po tym samym terenie, ale nudno się nie robi. Dlaczego? Bo misje są różne, bo mamy kumpla z twarzy i nazwiska, bo są filmy, wreszcie bo jest większe zróżnicowanie. Wprowadzenie do SMUGGLER'S RUN takich drobiazgów jak ludziki ładujące kontrabandę do naszego pojazdu, dwa filmy na krzyż czy wreszcie choćby narysowaną gębę naszego szefa i jego głos tchnęłoby więcej życia w tę dobrą, ale nie doskonałą pozycję. No i jeszcze muzyka: nie jest zła, ale zdecydowanie nie pasuje do reszty. Na szczęście nie przeszkadza.

Co nie zmienia faktu, że SMUGGLER'S RUN to moja ulubiona jeżdżona propozycja spośród pierwszej linii gier na PS2. Bo jest jeszcze kilka wariantów zabawy multiplayer i możliwość pojeżdżenia sobie w celach krajoznawczych. A przede wszystkim - olbrzymią przyjemność z samej jazdy.

Gulash

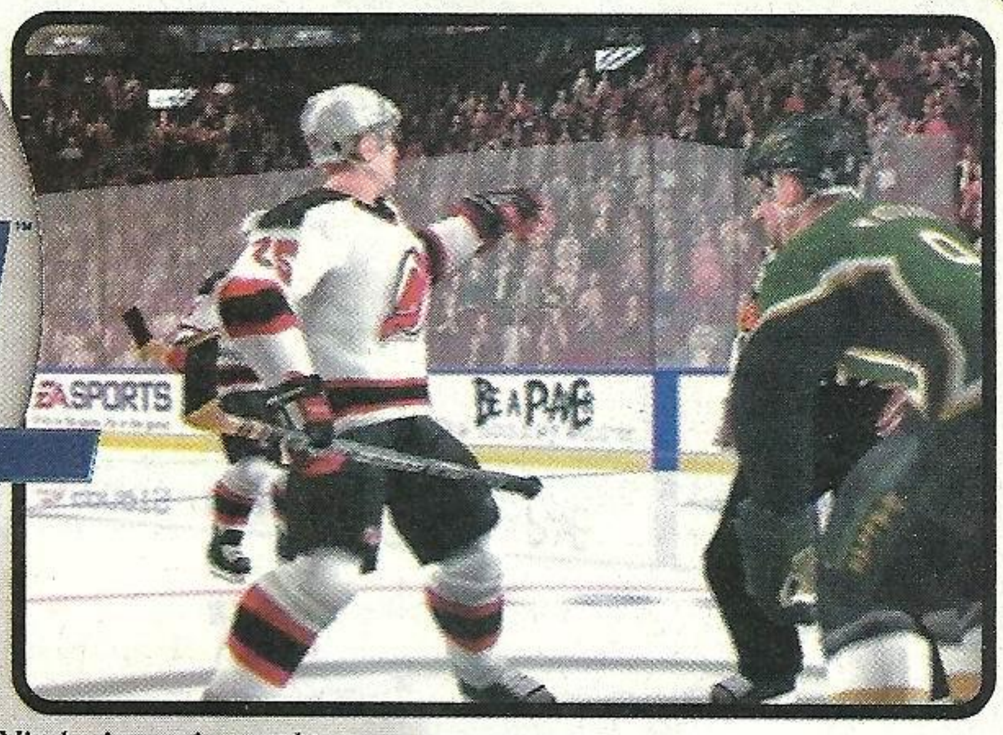
PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Rockstar
Producent: Angel
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8MB, Dual Shock 2

NHL 2001

NHL 2001 na PS2 jest tą samą grą co na PSX, tylko z nieporównywalnie lepszą grafiką.



Mamy tu wszystko to, co znajduje się zawsze w grach EA Sports: pełna licencja ze wszystkimi składami, tony statystyk, taktyk, obrazków i kapitalna prezentacja. Licencjonowana muzyka, przedstawienie graczy przed meczem, świetne sterowanie i płynne akcje. Cóż, seria NHL zawsze należała do najlepszych.
Największym atutem wersji na PS2 jest grafika: to jedna z najładniejszych gier na PS2. Modele postaci są wspaniałe. Zawodnicy doskonale ruszają się na lodzie, a na zbliżeniach wyglądają dosyć realistycznie. Jedynie publika, jak zwykle, nie stoi na wysokości zadania i jest słaba. Przy całym tym przepychu w grze obecny jest pewien zgrzyt. Chodzi o spowolnienia, klasyczne chrupanie. Tak jest, animacja systematycznie rwie - głównie w środkowej części boiska. To boli. Chrupanie czuć podczas gry, ono

autentycznie przeszkadza i rozprasza. Denerwuje. Irytuje. Jest do kitu. Ten element powinien zostać dopracowany nawet kosztem miesięcznego opóźnienia gry, ale nie, EA musiało mieć hokej gotowy w dniu premiery. Wstyd i hańba, że świetna gra musi cierpieć przez niedoróbkę kodu. W kwestii dźwięku nie mam nic do zarzucenia - wspaniały, a w dodatku podany w Dolby Surround.
Niech cieszy się ten, kto ma zestaw kina domowego. Podobnie jak w wersji na PSX, także w tej na PS2 poziom trudności gry jest niewielki. Ktoś tu chyba zapomniał o sztucznej inteligencji zawodników - na pierwszych dwóch levelach nie ma po co grać, bo nawet najkrótszy mecz zakończy się dwucyfrową wygraną naszego zespołu. Prawdziwa zabawa rozpoczyna się gdy do konsoli zasiądą dwie (lub więcej) osoby - przecież to NHL od EA! Od czasów SNES'a i MegaDrive gra ta zawsze oferowała mnóstwo emocji w trybie multiplayer.
Podsumowując: świetna, naprawdę świetna gra zepsuta przez dwa czynniki - rwącą animację i słabą sztuczną inteligencję.
I już jest tylko fajna.

Gulash

PS: Muszę w tym miejscu pokajać się za swoją recenzję NHL 2001 na PSX z poprzedniego numeru N+ - oczywiście reprezentacja Polski jest obecna w obu wersjach. Naprawdę nie wiem jak mogłem jej nie zauważyć. Zmęczenie czy jakiś urok... Mariusz C. i Krzysztof O. - sorry chłopaki.

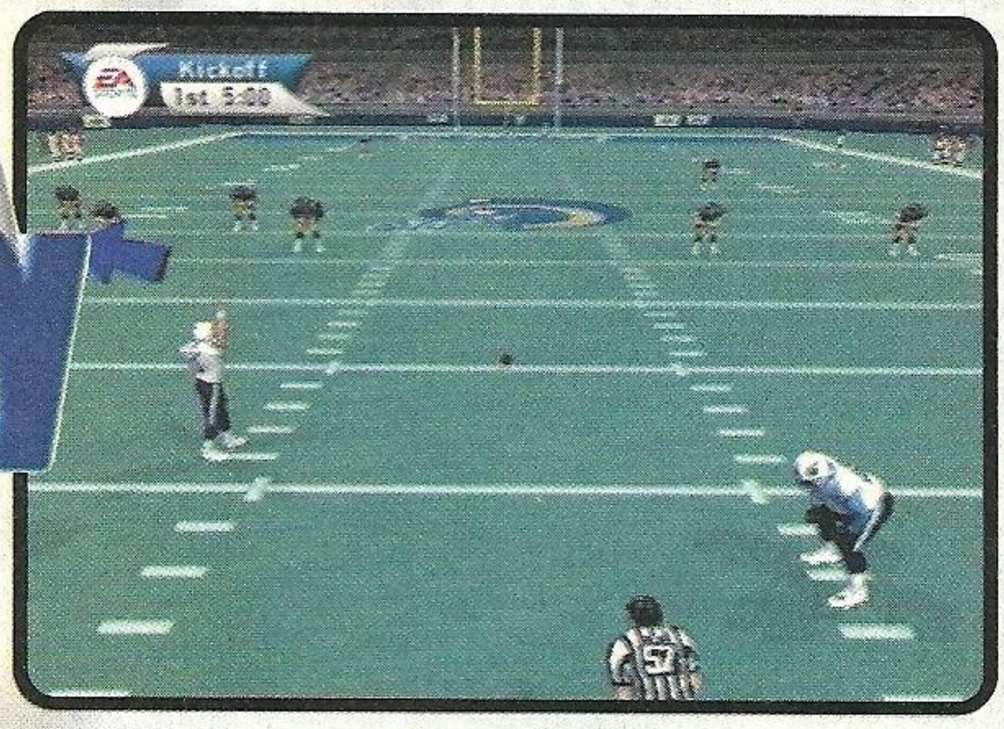
PlayStation 2 **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

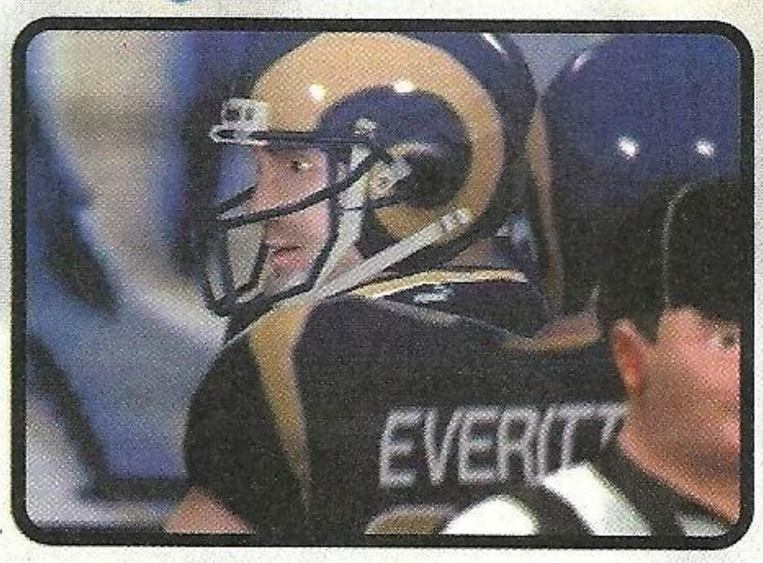
Wydawca: EA
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8 MB, Dual Shock 2

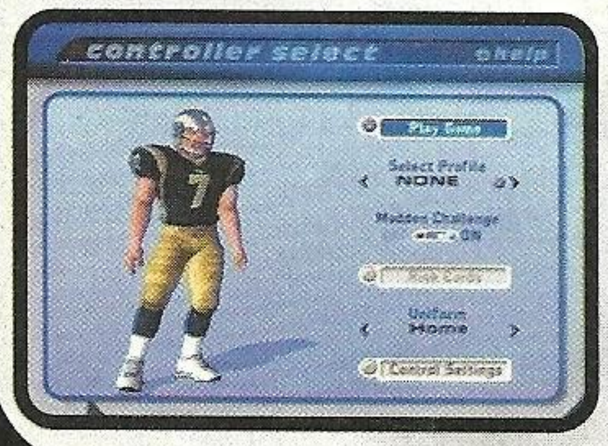
MADDEN NFL 2001

Ta seria od lat święci niesamowite tryumfy za oceanem. Wydana właśnie na PS2 jest jej najlepszą częścią i sprzedaje się w USA jak ciepłe bułeczki.



Wprawdzie nie wróżę jej wielkiego sukcesu w Europie, ale jest to gra ze wszech miar zasługująca na uwagę. Football amerykański jest najpopularniejszym sportem w Stanach, bije na głowę zarówno baseball jak i koszykówkę i hokej. W Europie natomiast jest tylko kilka drużyn zawodowych. Niestety, budzą one powszechny śmiech wśród specjalistów, ponieważ poziom jaki prezentują jest bardzo niski. Na szczęście jest w Stanach jedna drużyna, z którą możemy się choć trochę identyfikować. Jest nią Oakland Raiders. Wszystko za sprawą naszego rodaka, Sebastiana Janikowskiego, wybranego w tym roku w pierwszej rundzie naboru do NFL kicker'a (kopacza). Jest on, jako drugi w całej historii NFL, kickerem wybranym z tak wysokim (siedemnastym) numerem w drafcie. Niezwykłość tego





przypadku polega na tym, że pozycja na jakiej gra nasz rodak nie jest nadmiernie eksponowana w zespole. Kopacz pojawia się na boisku tylko w kilku momentach. Podwyższa on wynik poprzez kopnięcie piłki na bramkę po przyłożeniu (Touch down). Są to tak zwane Field goals, a po naszemu - podwyższenie. Jest jeszcze parę innych istotnych zagrań, do których potrzebny jest taki zawodnik. Nie będę jednak ich tutaj opisywał, ponieważ nie jest to instrukcja do gry, a recenzja.
Wizualnie gra powala i masakruje, powodując chroniczny wytrzeszcz oczu. Wszystko jest bardzo szczegółowo przedstawione - poczynając od płyty boiska, a na graczach i ich strojach kończąc. Widząc tę grę w akcji, ma się wrażenie oglądania transmisji z prawdziwego meczu.
Dźwięk jest trochę gorszy niż grafika. Komentator, czyli tytułowy Madden wraz ze swoim kumplem nie spisują się najlepiej. Ich komentarz nie zawsze pasuje do tego, co aktualnie dzieje się na boisku. Wprawdzie usłyszeć to można tylko wtedy, gdy ma się jakiekolwiek pojęcie o tej grze i ucho wyczulone na język ojczysty komentujących. Pomimo tego jest to pewna wada i nie można tego puścić płazem. Na całe szczęście reszta dźwięków jest bardzo dobra. Odgłosy dochodzące z trybun i boiska są rewelacyjne i efektowne.
Nie jest to jednak pozycja skierowana do wszystkich. Do czerpania przyjemności z obcowania z tą grą potrzeba sporo chęci. Konieczna jest również minimalna chociaż znajmość zasad rządzących tą dyscypliną. Dopiero wtedy można wybierać z tego wielkiego gara miód pełnymi garściami. Zapewniam, że dna długo nie zobaczycie. Dla entuzjastów.

Marcellus

PlayStation 2 **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: EA
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card 8 MB, Dual Shock 2

KONKURS!

Walt Disney's

Księga Dżungli

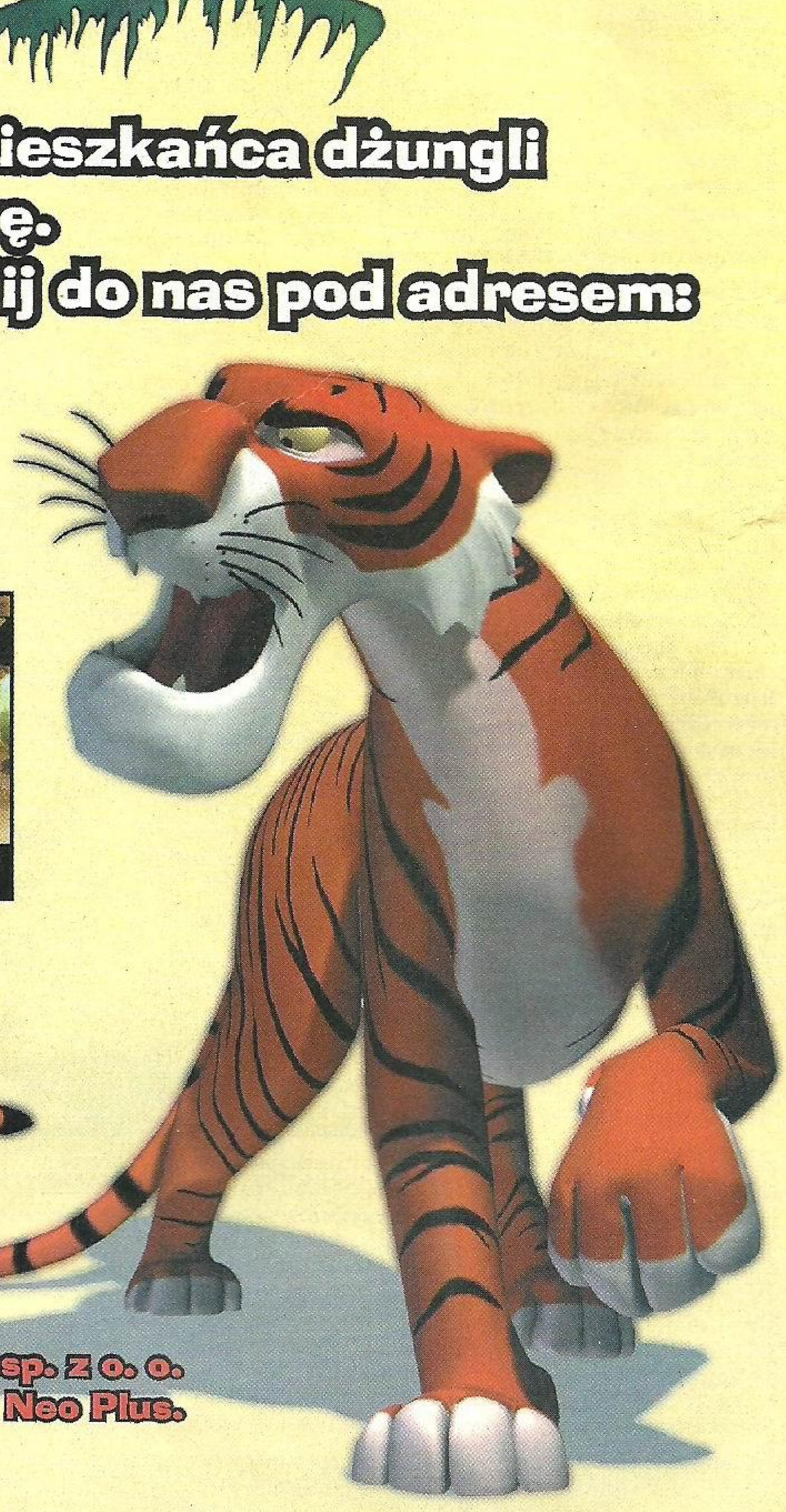
GROOVE PARTY

Zadanie: przebierz się za mieszkańca dżungli i pstryknij odpowiednią fotkę. Zapakuj ją do koperty i wyślij do nas pod adresem:

NEO PLUS
Skrytka Pocztowa 85
00-936 Warszawa

Główną nagrodą jest zestaw: KSIĘGA DŻUNGLI na PSX + oryginalna mata do tańca potrzebna do pełnego rozkoszowania się grą!

Nagrodami pocieszenia jest pięć zestawów, w skład których wchodzą specjalne prasowanki na koszulkę z KSIĘGĄ DŻUNGLI oraz wersja promocyjna gry TEAM BUDDIES na PlayStation.



Sponsorem nagród jest firma Sony Poland sp. z o. o.
Rozwiązanie konkursu w lutowym numerze Neo Plus.

KUPON KONKURSOWY
(nakleić na kartkę
+ 27 - KS:GP

Produkt

magazyn komiksowy

KULTOWE KOMIKSY

OSIEDLE SWOBODA, AURORA, ZDZICHU & WUJAS ORAZ INNE

RECENZJE

NOWOŚCI, ALBUMY KOMERCYJNE I POLSKI UNDERGROUND

PUBLICYSTYKA

TEKSTY O POLSKICH I ZAGRANICZNYCH TWÓRCACH PLUS POBOCZA

NEWSY

NAJŚWIEŻSZE WIADOMOŚCI Z KRAJU I ZE ŚWIATA

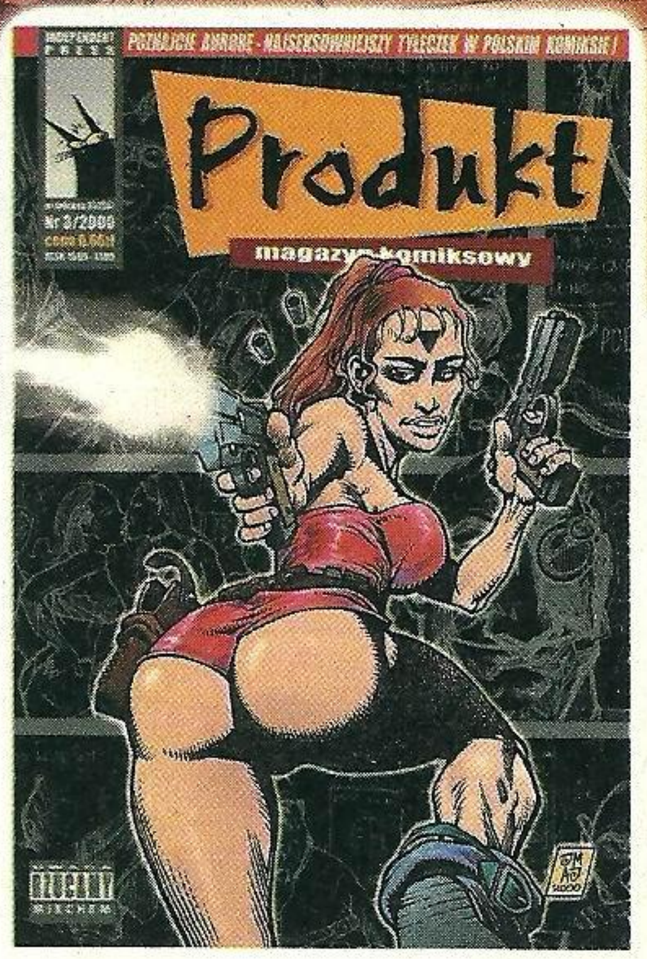
GALERIA PRODUKTYWNYCH

CZYLI TWÓRCZOŚĆ NASZYCH GENIALNYCH CZYTELNIKÓW

CZWARTY NUMER JUŻ DO KUPIENIA!

arts by: A. Janicki, F. Myszkowski, Sledziu, Simson

SZUKAJ NAS W: EMPIKACH, KIOSKACH I SALONACH PRASOWYCH



RECENZJE

Za nami kilkanaście pierwszych recenzji na PlayStation 2, za miesiąc kolejne. Tymczasem sezon rozkręcił się na dobre - zalewa nas zarówno fala udanych i długo oczekiwanych pozycji, jak też żałosnych crapów oraz konwersji, o których napiszemy właśnie tu i teraz. Miłej lektury!

Ms. PAC-MAN MAZE MADNESS

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Namco
- **Ocena:** 6/10

Żarłoczna żółta kulka powróciła. Gdyby była człowiekiem, miałaby już prawo głosu. Tak - Panna Pacman ma 20 lat!

Recenzując rok temu podobną grę, w której występował męski odpowiednik panny kuleczki, nie oceniłam jej zbyt wysoko. Dostała 5/10 i uznałam to za wystarczającą ocenę. Ktoś chyba przeczytał tamtą recenzję i wyciągnął z niej wnioski. MPMM jest zrobiona z większym polotem niż urodzinowy Pacman sprzed roku. Oczywiście, dla hardcore'owców zostawiono oryginalny tryb rozgrywki z automatu, z żenującą muzyczką i grafiką jak ze złego snu (chociaż jak na lata osiemdziesiąte, było to całkiem niezłe osiągnięcie), ale główną część gry stanowi nowa wersja przygód w labiryncie. Tym razem nie ma już żadnych niedoróbek - widać każde przejście. Dokładne przyjrzenie się mapie uzyskujemy zmieniając położenie kamery - przybliżając ją lub oddalając od bohaterki w czerwonych kozaczkach. Zamiast nudnego biegania w tę i z powrotem czeka na nas przestrzeń pełna trampolin, tajnych przełączników, wybuchających skrzynek i innych urozmaiceń. Dzięki nim przejdziemy cały labirynt, ale pomyślne skończenie etapu zapewni nam tylko zdobycie złotej gwiazdki. Gdyby taka ilość nowych rzeczy wydała się nam przytłaczająca, tu i ówdzie pojawia się hologram profesorka, wyjaśniający nam, co do czego służy. Gra podzielona jest na etapy. Różnią się od siebie wyglądem plansz - mamy Egipt z jego piramidami, faraonami i piaskiem, mamy Lodowiec z mnóstwem śniegu, lodu i jaskiniami... i dalej w tym stylu. Każdy poziom ma również własny motyw muzyczny, chociaż całkiem współcześnie stworzony, też przywodzący na myśl klasyczną grę sprzed lat. Pamiętacie zespoły, w których kluczową rolę pełnił klawiszowiec? O takiej właśnie muzyczce mówię. I chociaż zazwyczaj gustuję w nieco innych dźwiękach, z przyjemnością grałam w MPMM, pomrukując melodyjkę.

Chociaż MPMM to platformówka podobnie jak opisywany przeze mnie w tym numerze FROGGER 2, to jednak dzielą je lata świetlne. W MPMM poza pożeraniem kulek zastanawiamy się nad najlepszą drogą, a wrogowie nie leżą nam na plecach. Zamiast instynktownego naciskania klawiszy dostaliśmy ciekawą grę, mogącą zainteresować każdego. Dla towarzyskich wielbicieli grania jest też opcja multiplayer, w której poza normalnymi wyścigami po kulki można też pograć w wybuchowego berka. Panna Pacman to miła dziewczynka i z pewnością zdobędzie sobie popularność, nawet nie mając kształtów butelki Coli. Kolejny sukces kobiet w grach video! **[Anek]**

FROGGER 2 Swampy's Revenge

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Hasbro
- **Ocena:** 5/10

Chociaż w zamierzchłych czasach wczesnej młodości nazywano mnie Żabą, jakoś nie mogę polubić tytułowego bohatera gry Frogger 2. Po prostu nie mogę nadziwić się żabie, która nie umie pływać.

Oczywiście to upośledzenie jest wyjaśnione - przy narodzinach wydarzył się naszemu zielonemu alter ego straszny wypadek i dlatego boi się wody. Dobrze, rozumiem. Tylko dlaczego przenosi się to również na jego narzeczoną? Narzeczona Froggera jest raczej kłopotliwą osóbką (żabką?), zwłaszcza ze względu na liczne rodzeństwo ustawicznie pakujące się w kłopoty. Żabiątka rozpełzają się w różnych kierunkach, dają się porwać złemu krokodylowi albo po prostu giną z widoku i trzeba ich szukać. Tak w skrócie wygląda fabuła tej platformówki. Starsi gracze być może pamiętają przygody upośledzonej ruchowo żaby z czasów ZX Spectrum. Chociaż wtedy główny bohater wyglądał mniej więcej tak samo przed jak i po przejechaniu przez samochód, to zasada gry była taka sama - przejść przez ulicę, przedostać się przez rzekę i wyłapać małych uciekinierów. W nowej wersji Froggera jest możliwość sprawdzenia, jak wyglądały gry w latach osiemdziesiątych. "Arcade" wygląda archaicznie, ale gra się z tą samą przyjemnością, co w nową wersję.

Oczywiście FROGGER 2 nie jest już płaską, dwuwymiarową grą - sceneria wygląda na trójwymiarową. Nie jest nam jednak prezentowana z żabiej perspektywy. Wręcz przeciwnie; kamera wisi powyżej bohatera i czasami dzielny poszukiwacz zagubionych żabek znika nam z widoku, np. wchodząc do domku. Czy powiedziałam "wchodząc"? Przepraszam, miałam na myśli "wskakując". To normalne, że żaba skacze. Ale to nie jest normalne, że każdy jej skok to jedno naciśnięcie przycisku.

Kolejna przykra cecha żabiego Indiany Jonesa to odgłosy, jakie wydaje. Każde połknięcie muchy sygnalizowane jest donośnym beknięciem. Dziesięć much i mam dość, dwadzieścia - i wyłączam głos na dobre. Jeśli znudzi nas przechodzenie kilkudziesięciu poziomów, do dyspozycji mamy wymienioną wcześniej wersję klasyczną lub tryb multiplayer. Tutaj do dyspozycji gracza dano kilka rodzajów zabaw grupowych.

Jak na razie raczej krytykuję niż chwalę FROGGERA 2. Ale to nie znaczy, że to zła gra - po prostu nie jest najlepsza. Nie ma w niej niczego, co przykułoby gracza na długie godziny, ale prawie żadna z wad wymienionych przeze mnie nie odrzuci od niej chcącego pograć. To po prostu druga liga gier - to wszystko. **[Anek]**

RPG MAKER - Role Playing Game Creation Kit

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Agetec
- **Ocena:** -

Gdyby ktoś miał do swojej dyspozycji PSX-a i ten tytuł oraz przenośny wehikuł czasu mógłby zbić niemałą fortunkę jako jednoosobowy zespół tworzący rpg-i na konsole szesnastobitowe. O ile nie wolałby na przykład obstawić wyników w totolotku i zgarnąć kasy bez większych ceregieli.

Składający się z dwóch części RPG MAKER jest tym na co wskazuje tytuł. Kreatorem gier rpg. Tworzymy wszystko począwszy od miejsca, gdzie rozgrywa się akcja, przez bohaterów, bronie, przedmioty, ataki magiczne, scenerię, fabułę... Możliwości nie są nieograniczone, ale mimo to mamy naprawdę sporą swobodę tworzenia. Samych rodzajów potworów jest 99, plus możliwość lustrzanego ich odbicia, plus różnorodna kolorystyka. Chociaż... Jeżeli ktoś obdarzony jest poczuciem misji oraz mocnym postanowieniem - może stworzyć własne, straszliwe i krwiożercze potwory (lub sylwetki bohaterów, lub czego tam jeszcze chce) przy użyciu Anime Makera - umieszczonego na płytce z RPG MAKEREM prościutkiego programiku graficznego. Jeżeli wydaje się wam, że wstukiwanie kwestii postaci w grze, nazw czarów oraz ręczne określanie wszelkich parametrów to żmudna praca, powinniście spróbować narysować coś przy pomocy PSX-owego pada... No chyba, że macie myszkę do PlayStation, którą program wykorzystuje. Najbardziej zniechęcającym czynnikiem może okazać się graficzna strona RPG MAKERA plasująca się na równi z grami na konsole szesnastobitowe. Nie to jednak ma decydować o jej atrakcyjności. Tutaj najważniejsza jest kontrola. A trzeba przyznać, że autorom faktycznie udało się przekazać cały ster w ręce graczy.

Jako, że RPG MAKER jest jedynym narzędziem umożliwiającym tworzenie rpg-ów na PSX-a pewnie i tak ci z was, którzy pragnęli "mieć kontrolę" już podjęli decyzję. Mimo to chciałbym przestrzec osoby o słomianym zapale - jeżeli nie macie serca do stworzenia ciekawego scenariusza, opracowania zachowań potworów, przygotowania dialogów dla wszystkich postaci i dopracowania wszystkich tych szczegółików - raczej nie sięgajcie po RPG MAKERA. Tylko zbierałby kurz na półce. Na koniec - w grze jest sporo przykładów - broni, potworów, lokacji itd., ale na czoło wysuwa się przewrotna parodia gier gatunku rpg, opowiadająca o przygodach goblina, który ma ambicję zostać bossem. Zrobiona jest oczywiście w oparciu o możliwości RPG MAKERA. Bardzo udana i fajna zagrywka. **[Banan]**

Chris Camara STREET SOCCER

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Midas Interactive
- **Ocena:** 2/10

Chciałbym zobaczyć minę Chrisa po piętnastominutowej sesji z gotową wersją gry, którą nieopatrznie zgodził się firmować swoim nazwiskiem.
Jeżeli ktoś pokazałby wam ekran opcji do KMSS nie mielibyście szans zgadnąć, że oglądacie właśnie grę napisaną na platformę 32-bitową.
Piłka halowa może być fajna - jest szybka, efektowna i obfituje w bramki. W przypadku tej gry mamy jednak do czynienia z grą zbyt szybką i mało efektowną, choć rzeczywiście - obfitującą w bramki. Gra ma obleśną grafikę i porwaną w strzępy animację zawodników. Oznacza to, że pomiędzy momentem, w którym zawodnik biegnie, a tym, w którym zawodnik wykonuje strzał nożycami - przeskakują jakieś trzy klatki. Nie wspominam celowo o prostokątnych, niezgrabnych sylwetkach samych graczy - nie ma specjalnie sensu. Samych animacji akrobatycznych - poza nożycami praktycznie nie ma. Jest jeszcze uderzenie główką z wyskoku oraz rzut z głową do przodu - cała reszta to zwykłe strzały. Można kopać piłkę po ziemi albo górą - siła strzału zależy od naciągnięcia paska. Najbardziej efektywne są strzały po naciągnięciu paska do końca - piłka zamienia się wtedy w świecącą kulę i leci z bardzo dużą siłą. Mimo to jednak, nawet mocny strzał z bliska nie gwarantuje gola. Bramkarz jest zupełnie nieprzewidywalny i broni lwią część strzałów. Niestety - żadna z kamer (pokazują akcję z boku boiska, z lotu ptaka oraz spod obydwóch bramek) nie jest w stanie dać dobrego przeglądu sytuacji, a sterowanie jest zbyt mało precyzyjne. Wślizgi oraz podskoki nad atakami przeciwnika są bardzo mało intuicyjne, podobnie jest z próba odebrania piłki zwykłym wystawieniem nogi. Głosy wypowiadane przez lektora są beznadziejne, a muzyka - straszliwie kiepska. Nawet nie ma się co silić na dowcipy.
Ta gra jest po prostu bardzo kiepska. **[Banan]**

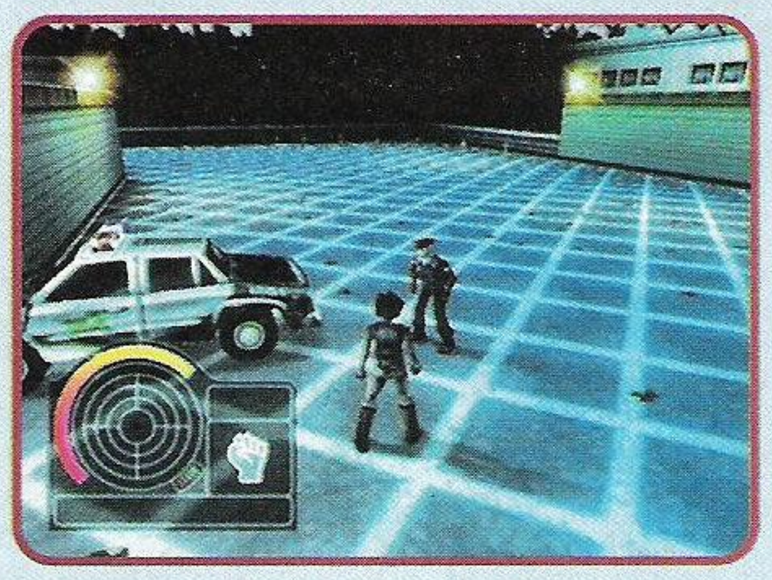
HUGO 3

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** YKD
- **Ocena:** 4/10

Kiepściutko. Nie wolno udawać, że robi się grę dla dzieci i iść przez to na łatwiznę dając nam do rąk gotowy produkt będący serią monotonnych, dłużących się segmentów.
O przygodach szpetnego, jednozębnego gnoma Hugo oraz tym co zwykle gnomy robią, kiedy mają pod ręką (a raczej - nogą) garnek z mlekiem, mogliście poczytać w recenzji Grabarza już jakiś czas temu. Tym jednak razem to mnie w udziale przypadł zaszczyt ocenienia kolejnego tytułu z niesympatycznym tytułowym bohaterem.
Początkowa zdawać by się mogło, że mamy do czynienia z typowym produktem dla dzieci. Może nie przesadnie, ale z pewnością estetycznie i ładnie animowane intro wprowadza nas w fabułę, opowiadającą o planie złej pani, której nie podoba się hałas robiony przez sympatycznych mieszkańców małej wioski. Pani rozkazuje swemu sługusowi-krokodylowi załatwić wioskę poprzez zatkanie kamieniem wulkanu górującego nad osadą. Krokodyl załatwia sprawę, a zrozpaczeni mieszkańcy widząc nieuchronną zgubę posyłają po szpetnego Hugo. Ten natychmiast wskakuje w samolot i rusza przez pełen niebezpieczeństw i przygód świat będący uboższym kuzynem dowolnego CRASHA. Ten sam widok zza pleców bohatera, podobne przejścia kamery pokazującej akcję z boku, a nawet bezwstydne zrzynki akcji z goniącym Crasha kamieniem (tyle, że w HUGO jest to rozszałały ogień).
Problem tej dosyć ładnej gry to jej wtórność oraz monotonia. Poziomy są dosyć długie, ale bardzo mało urozmaicone. Dwa rodzaje statycznych przeszkadzajek, jeden czy dwa - ruchomych plus jakieś platformy do skakania to stanowczo za mało jak na poziom, który przemierza się przez dziesięć-piętnaście minut. Ponadto sytuacji nie poprawia kiepskie rozmieszczenie przeciwników oraz fakt, iż ciężko wyczuć ich pole działania. Wszyscy przeciwnicy są najwyraźniej obwiedzione grubym, niewidzialnym flamastrem i często trafiają nas "powietrzem" wokół siebie. Bardzo denerwująca sprawa.
Gra jest zbyt trudna jak dla dzieci, nawet pomimo licznych checkpointów rozrzuconych po poziomach. Poza tym możliwości Hugo są delikatnie mówiąc - mocno ograniczone. Skok, kucnięcie i cios ogonem to mało, a jeśli dodamy do tego jeszcze aparycję naszego absolutnie nie nadającego się do utożsamienia bohatera - mamy pełny obraz niezbyt udanej gry. Na plus należy zaliczyć mimo wszystko ładną grafikę poziomów - szkoda tylko, że tak niewiele ciekawego się na nich dzieje. Oprawa dźwiękowa - nie odstaje od reszty. **[Banan]**

URBAN CHAOS

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Eidos
- **Ocena:** 6/10



O przygodach D'arci Stern i jej kompana pisaliśmy już kilka miesięcy temu, przy okazji wersji na PlayStation 2 w numerze XX.
Czas na konwersję na Dreamcasta, o której przez długi czas krążyły plotki, że się nie ukaże. Ale się ukazała. Krótko przypomnę, że gra opowiada o trudnym zadaniu stania na straży ładu porządku w futurystycznej, zdegenerowanej metropolii.
Połączcie TOMB RAIDERA z FIGHTING FORCE 2 i właściwie będziecie mieć obraz tej interesującej, szybkiej i pełnej napięcia gry.
Największą bolączką wersji na PlayStation była momentami brzydka jak na standardy PSX'owe grafika i skacząca animacja. No i wyobraźcie sobie, że grafika jest brzydka nawet jak na standardy Dreamcastowe. Animacja pochrupuje, postacie nie wyglądają za pięknie. Hmmm...
Gra jest naprawdę fajna i oferuje kilka dobrych godzin zabawy. Ale mogło być lepiej... **[Chest]**

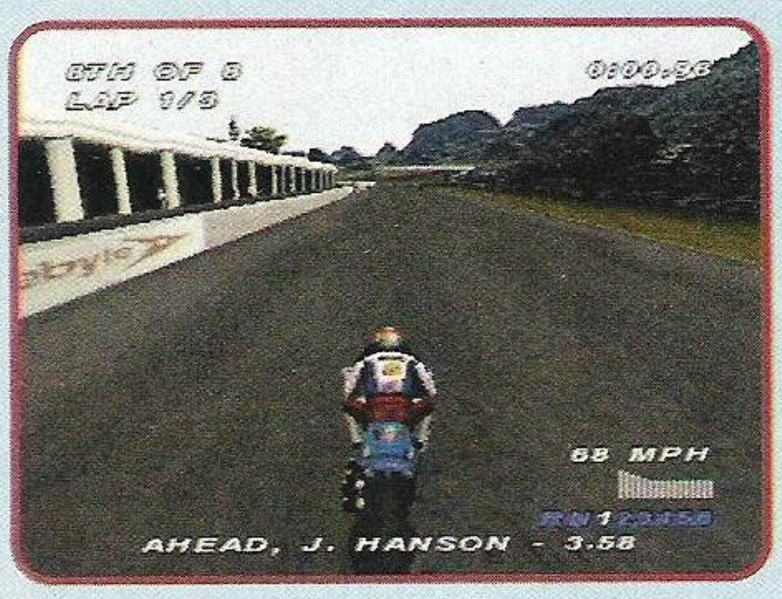
GALAGA DESTINATION EARTH

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Namco
- **Ocena:** 4/10

Tym razem w rolę Reanimatora wciela się nie tylko znane wszystkim ze swoich nekrofilskich zapędów (bo chyba tak należy nazwać flirtowanie z tymi, którzy już odeszli) Hasbro, ale też szacowna firma Namco.
Tak - GALAGA to jeden z tych tytułów, na dźwięk którego należy ze zrozumieniem pokiwać głową i cmoknąć z uznaniem. Absolutna klasyka gatunku. Strzelający stateczek na dole ekranu, strzelający przeciwnicy wlatujący na ekran z boku i ustawiający się w równych rządkach w oczekiwaniu na zniszczenie. Co jakiś czas od rządków odczepiały się ekipy bombardujące i atakowały naszego samotnego bohatera. Proste ale zabawne.
Przynajmniej te naście lat temu. Namco postarało się uatrakcyjnić grę poprzez wprowadzenie wszystkich wykorzystywanych w shooterach punktów widzenia, ładnych renderowanych animacji oraz zadań jakie mamy w czasie akcji wykonać. Niestety autorzy starali się przy okazji trzymać w miarę blisko starego oryginału i tasować tryby gry zbijając nieco graczy z tropu. Lecimy do góry, poruszając się tylko na boki, strzelamy powoli (niestety nie można prowadzić ognia ciągłego co jest efektem zamierzonym, ale mimo wszystko irytującym) i rozwalamy fale obcych. Po jej zniszczeniu kamera przenosi się pokazując akcję z boku - tym razem pomykamy w prawo rozwalając wszystko na modłę, nie przymierzając, R TYPE aby za chwilę kamera przesunęła się za rufę sterowanego przez nas statku, gdzie w trójwymiarowym środowisku gramy w "shooterek na szynach" poruszając się w wyznaczonym przez grę korytarzu omijając przeszkody i niszcząc pojawiające się z przodu insektoidalne z wyglądu pojazdy, okazjonalnie zbierając bonusy. Niestety - jest to równie żmudne, jak czytanie tego kilkukrotnie złożonego zdania. I równie zabawne.
Zasłona pięknych animacji nie jest w stanie okryć graficznej cienizny podczas scrollowanych do góry i w bok poziomach. W tle nie dzieje się nic (nie licząc średniawego, monotonnego i oczywiście technicznego soundtracku), a modele statków są małe i nieciekawe. Trochę lepiej jest podczas sekwencji z kamerą z tyłu, ale nie znaczy że jest dobrze. Przykro to mówić, ale w tej postaci GALAGA nie jest atrakcyjna. Częste zmiany punktu widzenia i animacje miały wprowadzić do gry ożywienie, ale w rezultacie sprawiają one wrażenie bardziej chaotycznych niż przemyślanych.
Jeżeli ktoś zaliczył lepsze shooterki i nadal jest głodny - w ostateczności może sięgnąć, ale szczerze mówiąc raczej nie polecam. **[Banan]**

SPORTS SUPERBIKE

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Midas Interactive
- **Ocena:** 3/10



Oj, nie ma szczęścia szarak do wyścigów motocyklowych. Znów amatorzy wzięli się za kodowanie gry, a skutki ich działań są tragiczne.

Znów dostaliśmy do rąk grę z wehikułu czasu: rozwój technologiczny w firmie wydającej tę grę zatrzymał się gdzieś w połowie lat 90. Nie wiem czy do stworzenia tej wspaniałej gry posłużył usprawniony w minimalny stopniu kod innej rewelacyjnej gry motocyklowej "Extreme 500". Wydaje się to jednak bardzo prawdopodobne. A może po sieci krąży jakiś niechciany przez nikogo kod, który wykorzystują bardzo niedoświadczeni programiści? Obie wersje są dopuszczalne, ale żadna z nich nie świadczy najlepiej o ich umiejętnościach.

Powiem krótko: graficznie jest bardzo kiepsko, niemalże beznadziejnie. Ubogie otoczenie, szarobure tekstury i kanciaste motocykle nie zachęcają do długiej zabawy. Animacja motocyklistów jest jednak lepsza niż w "E 500" ale nie ratuje całości przed określeniem - badziewna. Z dźwiękiem jest identycznie jak z grafiką. Brzmienie silników motocyklowych w rzeczywistości jest zupełnie inne. O muzyce nie ma co wspominać - prymitywna i wkurzająca. Przechodzimy do grywalności: jest bardzo niska. Sterowanie - niedopracowane, a realizm zerowy. Wrażenia z jazdy są, delikatnie rzecz ujmując, nienajlepsze. Jeszcze jedna uwaga: trasa nazwana South Africa G.P. jest idealną kopią znanego z GT2 Laguna Seca. Nie starczyło kasy na licencję? Nawet największy maniak wyścigów motocyklowych po jednym wieczorze spędzonym z tą grą zawiesi sobie kompakt na lusterku w samochodzie. Kaszana. **[Marcellus]**

NBA SHOOTOUT 2001

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Sony
- **Ocena:** 5/10

989 Sports znów wypuściło swoją koszykówkę. Tym razem nawet nie włożyli w nią specjalnego wysiłku. Jest to poprzednia edycja z uaktualnionymi składami. Myślicie, że jest coś jeszcze? Mylicie się!

Koszykówka wydawana pod patronatem Sony, nigdy mnie specjalnie nie bawiła. Tym razem programiści postarali się mnie zdenerwować. Ich najpoważniejsi konkurenci z EA Sports (NBA LIVE) starają się przynajmniej ulepszać swój produkt. Co roku chcą coś do swojej gry dodać, coś poprawić, ulepszyć. W tym roku znów dodali nowa opcję - Challenge przedłużającą i urozmaicającą zabawę. W 989 jest chyba zastój umysłowy, nie dodano nic, zupełnie nic. Odgrzali w kuchence poprzednią część i zmienili datę. Na takie traktowanie fani NBA z pewnością nie zasługują.

W grafice nic się nie zmieniło, postacie są chyba nawet bardziej kanciaste, "rozciągnięte" i brzydkie niż były. Ruszają się równie tragicznie i nienaturalnie jak poprzednio. Ich powolne, rwane ruchy i mała liczba klatek animacji opisujących możliwe ruchy koszykarzy nie pozwalają się cieszyć z obserwowania wyczynów swoich podopiecznych. Hale i parkiety wyglądają nienajgorzej, ale do wyglądu tych z NBA LIVE 2001 trochę im jednak brakuje. Udźwiękowienie jest nawet znośne, choć komentator ma niezbyt przyjemny i z czasem drażniący głos. Odgłosy kozłowania, pisk butów na parkiecie i cała reszta dźwięków towarzyszących meczowi koszykówki są niezłe choć, moim zdaniem, trochę za bardzo przytłumione.

Jeżeli chodzi zaś o to, jak cały mecz jest odwzorowany to mam bardzo poważne zastrzeżenia. Rozgrywka jest powolna i nieciekawa. Sterownie mało intuicyjne, ale zasób zwodów, podstawowych zagrań i wsadów jest nawet spory. Co z tego, skoro wykonywane są sztywno i ociężale przez koszykarzy, a ponadto wyglądają mało efektownie i sztucznie. Pozostał znany z poprzedniej części wskaźnik Touch Shoot, czyli pasek pojawiający się nad głową zawodnika w trakcie rzutu. Zatrzymanie wskaźnika na np. zielonym polu gwarantuje 85% celności, gdy na czerwonym tylko 1/4 procentowej skuteczności zawodnika z danej pozycji (jeżeli Shaq spod kosza ma, powiedzmy, 80% skuteczności to gdy rzucimy z pola czerwonego ma 20% szans na trafienie). Jest to pewne ułatwienie, być może jednak uwarunkowano to tym, że ciężko jest wyczuć rzut bez tego wskaźnika. Nienaturalność ruchów koszykarzy po prostu na to nie pozwala. W NBA LIVE nie uświadczymy takiego wskaźnika, a z celnością rzutów raczej nie ma problemów. Seria ShootOut zamiast rozwinąć się w porządnego konkurenta dla potentata z EA Sports, zatrzymała się i z roku na rok traci coraz większy dystans do mistrza. Wtórna i nudna. **[Marcellus]**

SILENT SCOPE

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Konami
- **Ocena:** 6/10

Symulator snajpera opisywany przez Nolstera w wersji na PlayStation 2 ukazał się także na Dreamcasta. No więc obie wersje nie różnią się według mnie absoultnie i zdecydowanie niczym pod względem merytorycznym i graficznym.

Jedyną różnicą, jaką udało mi się zauważyć jest to, że na DeCekowym joypadzie gra się troche trudniej - analog chodzi bardziej twardo (chyba, że specjalnie kręciliście nim kółeczka aby go rozruszać). No i przechodzimy do sedna - według mnie SILENT SCOPE nie broni się bez karabinu snajperskiego. Gra jest zabawna przez 30 minut lub godzinę, ale potem będzie już tylko leżeć na półce. **[Gulash]**

COOL BOARDERS 2001

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Sony
- **Ocena:** 2/10

Kolejna zima, kolejna część COOLBOARDERS. Znów kiepska edycja gry, która kiedyś pokazała jak powinien wyglądać dobry snowboard...

Prawda jest taka, że CB2001 to pomyłka. Team Idol Minds wyraźnie daje do zrozumienia, że nie ma pojęcia o robieniu dobrych gier. Nie wystarczy pozyskać licencji kilku poważnych firm produkujących snowboardowy stuph, a następnie rzucić na półki sklepowe gry, w którą praktycznie nie da się grać. Niby każdy snowboard jest taki sam - jedziemy z górki, czeszemy triki i odkrywamy nowe trasy, zawodników oraz sprzęt. Czynnikiem, który odróżnia dobrą grę (np. SSX na PS2) od crapa (np. CB2001 na PSX) jest sposób w jaki zawodnicy poruszają się na desce. Grając w COOLBOARDERS 2001 można dojść do wniosku, że wyczesanie backflip'a jest prostsze od obrotu o 360 stopni (a nie jest!). Poza tym zawodnicy przypominają kukły, a nie pro riderów, którzy podczas każdego skrętu balansują ciałem. Wstyd. Mam wrażenie, że poprzedni kulbordersi byli ładniejsi... Kolejnym gwoździem do trumny dla CB2001 jest prędkość gry. Mimo, że jedziemy 60 kilometrów na godzinę, zawodnicy poruszają się okropnie wolno. W rzeczywistości jadąc z taką prędkością, ciężko jest pozbierać myśli. Wiem coś o tym, bo próbowałem. Trasy dostępne w grze także nie należą do najlepszych. Co prawda znajdziemy n nich masę różnego rodzaju hop i trochę skrótów, ale to nie to. Po prostu nie chce się grać. Grafika CB2001 także prezentuje niski poziom. Brzydcy zawodnicy, łamiące się tekstury oraz po prostu brzydkie trasy. Szczerze mówiąc, lepiej wygląda stare COOLBOARDERS 2. Jeśli chodzi o muzykę to w tle przygrywają sobie gitarowe rify, czasem dochodzi do tego jakiś beat, ale nie brzmi to dobrze. Ogólnie rzecz biorąc, COOLBOARDERS 2001 to bardzo słaba gra, która nie zasługuje nawet na chwilę uwagi. Szkoda się stresować. **[Nolster]**

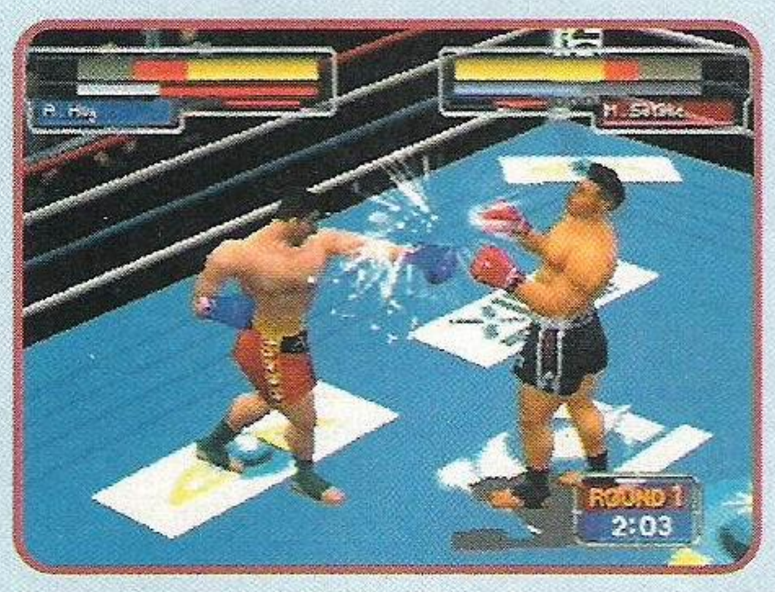
READY 2 RUMBLE Round 2

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Midway
- **Ocena:** 6/10

Recenzja tej gry w wersji na PS2 znajduje się na stronie 29. I tam DeCekerzy zwróćcie swe oczęta, gra jest bowiem praktycznie identyczna. Tak samo wtórna w stosunku do pierwszego R2R i zbyt mało rozwinięta. Ale to fajna gra na kilka godzin dla multi-ekipy. I tyle... **[Gulash]**

K1 GRAND PRIX

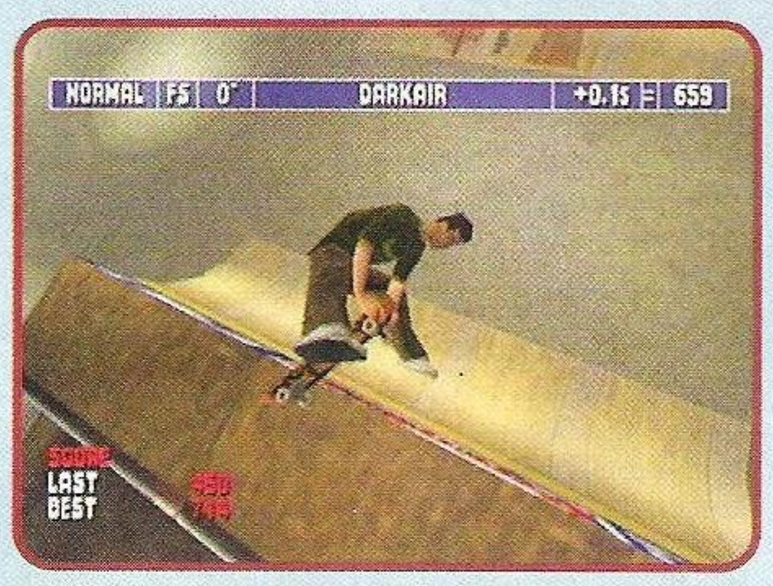
- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** THQ
- **Ocena:** 2/10



Co tu dużo gadać. Gra miała być symulatorkiem walk boksu tajlandzkiego. Koderzy nawalili zawodników, trybów mistrzostw i takich tam rupieci, żeby tylko zapchać menu.
Niestety, zapomnieli chyba, że każdy gracz, prędzej czy później spróbuje w tę grę zagrać. A tu się natnie! K1 GRAND PRIX można zarzucić dosłownie wszystko, co się tylko da zarzucić tego typu grom. Po pierwsze kanciaste postacie, przez które cała gra wygląda jak konkurs tańca Pinokiów, które dodatkowo mają dłonie wystrugane w wielkie, kwadratowe klocki. Do tego Pinokie taplają się w oleju, oliwie, czy diabli wiedzą jeszcze czym. W każdym razie, jeśli skończyłeś przynajmniej rok nauki fizyki, nie masz prawa wymagać od nich, by ruszali się szybciej. Nie spodziewajcie się też po Pinokiach jakichś rewolucyjnych ruchów, kombosów, zwodów, czy choćby szerokiego wachlarza technik. Nic z tych rzeczy. Tu podkopniesz (w lewo, w prawo), tam piąsteczką (prosty i sierp)... Koniec repertuaru. Z tego wszystkiego najlepsze jest chyba tylko intro. A jeśli jeszcze miałbym się czepić, powiem, że Andy Hug, tak gloryfikowany w tej grze niestety już nie żyje, czego nawet Panowie koderzy nie zauważyli. Ale od kogo chcemy wymagać? Strach patrzeć na takie rzeczy w dobie cudów pokroju TEKKENA. Jak to się dzieje, że koderzy puszczają na rynek coś tak obrzydliwego? Absolutna, totalna kaplica. **[Grabarz]**

MTV SKATEBOARDING

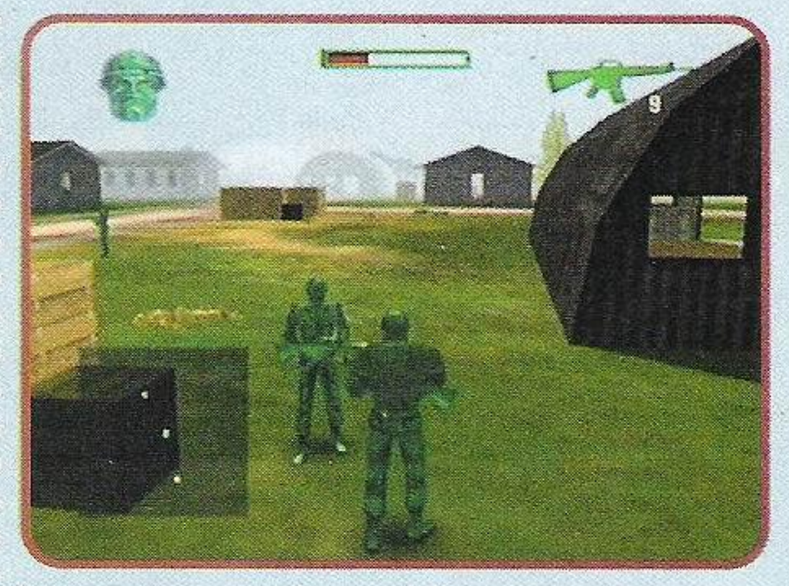
- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** THQ
- **Ocena:** 2/10



Jaki może być efekt konwersji słabej gry z PlayStation na Dreamcast'a? Opłakany...
THQ to desperaci. Bo jak inaczej wytłumaczyć fakt, że dokonują konwersji jednej z najsłabszych skejtówek na PSX'a? Oczywiście w kwestii graficznej, MTV S przeszło metamorfozę - teraz mamy wysoką rozdzielczość, ładniejsze tekstury, a w niektórych miejscach - mgłę. Muszę też przyznać, że wyeliminowano błędy w systemie trików i mamy pełną kontrolę nad ewolucjami, które czesze nasz skater. Na tym jednak koniec. Nie poprawiono bowiem animacji zawodników, ani też bezsensownych kolizji z otoczeniem. W zamian za to możemy posłuchać sobie soundtracku, który był także w PSX'owej wersji. To chyba jedyna zaleta tej gry. O reszcie lepiej zapomnieć i zaczekać na drugiego, genialnego TONY HAWK'S... **[Nolster]**

ARMY MEN: Sarge's Heroes

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** 3DO
- **Ocena:** 6/10



Wojna między plastikowymi żołnierzykami trwa nadal. Jeden z zielonych został porwany i trzeba go wyratować! Ale co z tego, że Dreamcast wymusił na koderach ARMY MEN, żeby ta gra wyglądała wreszcie lepiej. Owszem - wygląda. Położono eleganckie cieniowanie na żołnierzyki, nawet kolory są wyraźniejsze: przestała to wreszcie być gra w odcieniach zieleni i szarości. Robi się za to coraz barwniej. Czyli w stronę plastiku. Ale nic to. Żołnierzyki już skaczą, przetaczają się, używają jednego z 12 rodzajów broni. Dodano celownik do strzelania snajperskiego ("Lepiej późno niż wcale" - powiedziała staruszka spóźniając się na pociąg) i opcję na czterech graczy. Teraz wraz z trzema kumplami, wspólnie nudzić się będziecie i kląć na czym świat stoi, bo ta gra wciąż kuleje. Ani ludzikiem wygodnie się nie kieruje, a kamera ustawiona tak, że z daleka nic nie widać i na poziomach pusto i nudno. Dźwięk w ogóle się chyba nie zmienił i jest tak słaby, że aż nie chce się wierzyć, że to Dreamcast, z którego można wycisnąć niemal symfonię. Przykro mi - nie wystarczy lekko popchnąć grafiki, żeby gra nagle nabrała barw. Czas na coś naprawdę nowego: ten produkt wciąż nie ma pomysłu. **[Grabarz]**

DEMOLITION RACER

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** 3DO
- **Ocena:** 6/10

Mayhem na drodze połączone z wyścigiem, coś w stylu DESTRUCTION DERBY. Konwersja z PSX'a.
W sumie fajnie jest wybrać jeden z 12 wykręconych samochodów i wystartować w wyścigu, który rozpoczyna 16 aut, a kończy połowa z nich. Zadaniem gracza jest nie tylko dojechanie do mety na pierwszej pozycji, ale przede wszystkim uzyskanie odpowiedniej liczby punktów, które nabijamy niszcząc oponentów. Sam wyścig jest bardzo szybki, ale widać, że engine nie wydala i animacja momentami skacze. Zarówno trasa jak i jej otoczenie wykonano starannie, ale bez większej dbałości o detale. Podobnie sprawa wygląda z samochodami. Nie wyglądają zbyt dobrze, a sytuacji nie ratuje nawet fakt, że można zniszczyć auto. Mam też zastrzeżenia do sposobu w jaki poruszają się pojazdy. Wygląda to mniej więcej tak, jak gdyby auta latały nad drogą niczym poduszkowce. Muzyka i efekty dźwiękowe w DR nie zaliczają się raczej do czołówki. W ogólnym rozrachunku nie pomaga nawet split screen na dwóch graczy (chrupie!) oraz totalnie destrukcyjne akcje na arenie, gdzie trzeba po prostu przetrwać. **[Nolster]**

SUPER RUNABOUT 2 San Francisco Edition

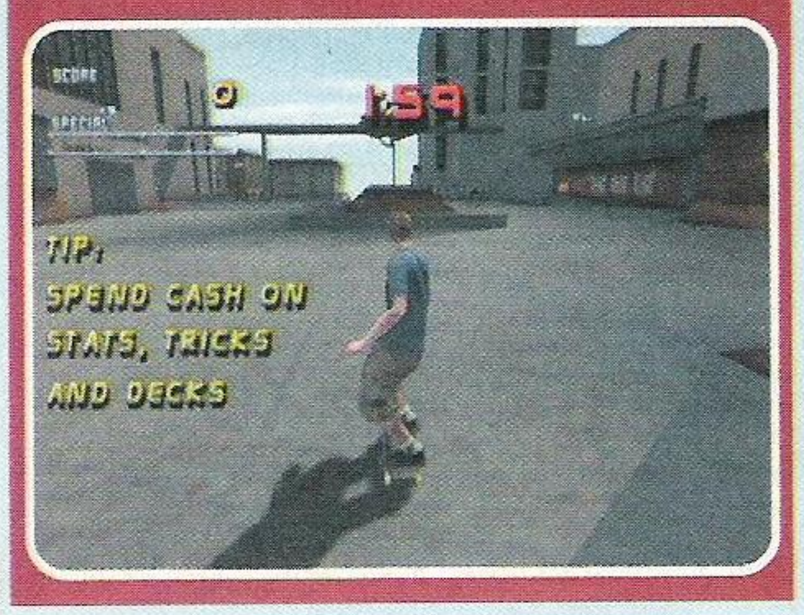
- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Climax
- **Ocena:** 6/10

Oto gra, której twórcy dość nieskrępowanie czerpali pomysły z takich rewelacyjnych gier jak CRAZY TAXI i DRIVER. Nie ma się może czego specjalnie wstydzić, ale powodów do dumy też nie ma. Ot, prosta zrzynka i kasa leci, prawda?
Szczerze się uśmiałem podczas pierwszego kontaktu z tą grą, a i następne zetknięcia też powodowały mały uśmieszek na mej skwaszonej gębie. Wszystko to za sprawą ostrzeżenia, które pojawia się przed rozpoczęciem gry. Brzmi ono mniej więcej tak: "Sposób prowadzenia samochodu jakiego doświadczycie podczas grania w tę grę jest bardzo niebezpieczny. Proszę, pod żadnym pozorem nie próbujcie naśladować takiego sposobu jazdy w PRAWDZIWYM życiu". Mnie to śmieszy, was pewnie również (dlaczego w np. w CRAZY TAXI nie umieszczono takiego ostrzeżenia?) ale najwyraźniej w USA żyją ludzie z tak małym ilorazem (czy iloczynem lub różnicą) inteligencji, że umieszczenie takiego ostrzeżenia było konieczne. Nie jest to zresztą odosobniony przypadek. W Stanach dzieciaki naśladują niemal wszystko to, co zobaczą w telewizorni: wrestlerów (kilkanaście przypadków śmiertelnych, niezliczona ilość mniejszych i większych kontuzji), Beavisa i Buttheada (również kilka poważnych uszkodzeń ciała) i oczywiście strzelaniny. Jak to mówią: "co kraj to obyczaj".
Jak już wspomniałem gra bazuje na sprawdzonym pomyśle z CT plus DRIVER. Objawia się to w sposbie wykonywania zadań. Pierwsza misja dla policjantów - rozwalić pędzący tramwaj. Inne misje biorą po trochu z jednej i drugiej gry, tylko są mniej poważne. No bo jak inaczej określić zbieranie składników na hot-dogi, czy innych bzdurek. Widać wyraźnie piętno japońsko-arcade'owego sposobu konstruowania fabuły, misji i postaci. Nie każdemu może to przypaść do gustu.
Oprawa graficzna jest na poziomie nieco niższym niż w CT, ale też jest ładna, kolorowa, z niezłą dbałością o szczegóły. Skaszaniono jednak kolizje z obiektami - zdarzyło mi się przeniknąć przez solidny betonowy filar. O mniejszych rzeczach nawet nie będę wspominał (samochody, słupki itp., itd.). Grafika jednak cieszy oko i jest w miarę płynna, niestety budynki potrafią się dorysowywać w nieprzyzwoicie małej odległości. Udźwiękowienie też jest nienajgorsze, proste rockowe melodie i dobre efekty dźwiękowe dodają ognia i tak podnoszącej poziom adrenaliny rozgrywce.
Sterowanie jest totalnie arcade'owe i nawet nie ma co marzyć o realizmie. Gra nastawiona jest na maksymalną rajcowność jazdy i nie zawodzi, choć czasami nasz pojazd potrafi po zderzeniu zachować się w dość irracjonalny sposób (co powiecie na salto w tył?). Do wyboru jest kilka pojazdów (samochód, minivan, motocykl), a w miarę postępów w grze dodawane są nowe. Za każdy rozwalony obiekt lub zderzenie dostajemy kasę (czyli punkty) i tak dalej. Trzeba jednak uważać na uszkodzenia samochodu! Gra dla wielbicieli rozrywki w stylu salonu gier. Odjechana. **[Marcellus]**

Tony Hawk's PRO SKATER 2

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Activision
- **Ocena:** 9/10

Przed nami jedna z tych gier, które powinni sprawdzić wszyscy - TONY HAWK'S PRO SKATER 2 to klasa sama w sobie...
Początkowo THPS2 ukazał się na PlayStation. Teraz dostępny jest także na Dreamcast'a. Oczywiście mamy do czynienia z tym samym TONY HAWK'S PRO SKATER 2, ale w nowej, lepszej oprawie.
Jak na DC przystało, grafika wyświetlana jest w wysokiej rozdzielczości. Nigdzie nie widać drażniących oko pikseli, a tekstury wyglądają po prostu wspaniale! Do tego należy dodać fachowo wykonanych skaterów i stałe 30 klatek na sekundę. Wizualnie - TONY HAWK'S to prawdziwy majstersztyk. Bez dwóch zdań! Tak na wszelki wypadek, żeby uniknąć pytań - THPS2 wygląda LEPIEJ na DC niż na PC. Tak, lepiej.
Reszta gry praktycznie nie różni się od wersji na PlayStation. Ciągle jeździmy na deskorolce, czeszemy triki i zaliczamy kolejne levele, które są identyczne dla wszystkich platform sprzętowych (PSX, DC, PC).
Jak już wspomniałem podczas recenzowania wersji PSX, w THPS2 autorzy nastawili się na typowo street'owe etapy i największe szanse na uzyskanie wysokich punktacji mają właśnie skaterzy streeto-wi. Chodzi tu dokładnie o triki specjalne dostępne, gdy wybieramy zawodnika. Po prostu street'owiec zawsze ma więcej grind'ów, a nie oszukujmy się - to właśnie dzięki nim można zdobyć naprawdę dużo punktów...
Ponadto w THPS2 na DC usłyszymy wszystkie kawałki, które dawały czadu w wersji na PSX. Mowa tu o takich grupach jak na przykład Rage Against The Machine, Anthrax, Public Enemy czy Bad Relligion. Mimo, że soundtrack jest bardzo dobry to i tak (jak już pisałem) trochę mnie zawiódł - myślałem, że autorzy postawią na skejterski, kalifornijski punk rock...
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 jest kolejnym świetnym produktem na DC. I polecam ją nie tylko fanom skateboarding'u , ale także wszystkim graczom. Hardcore'owcy mogą zająć się budową własnego skateparku w dołączonym edytorze, a reszta znajdzie masę przyjemności w szukaniu ukrytych kaset, literek i "dozbrajaniu" swojego skatera. Zaopatrzcie się w THPS2, naprawdę warto... **[Nolster]**



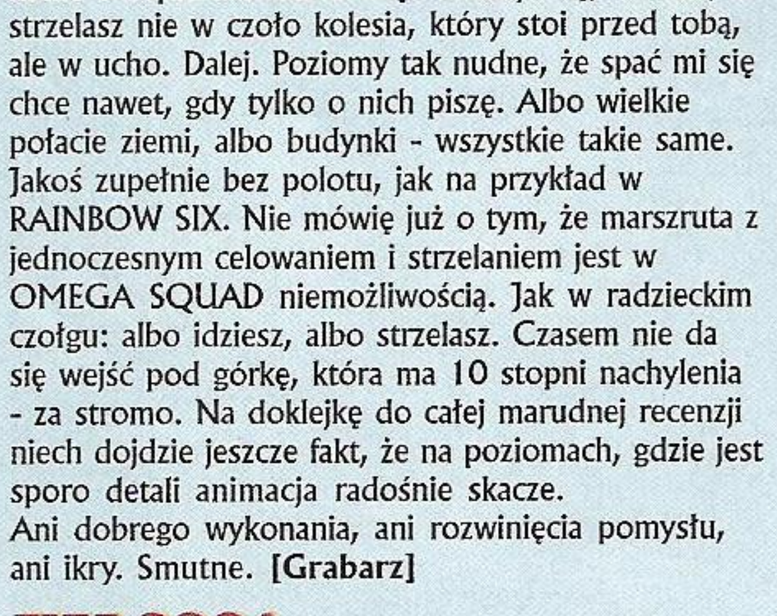
SPEC OPS: OMEGA SQUAD

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Ripcord
- **Ocena:** 3/10

Punkt bliży to najkrótsza odległość między źrenicą oka, a obiektem, przy której obiekt widziany jest jeszcze wyraźnie. Przodują w tym przedszkolaki, a z wiekiem jest już gorzej.
Najgorzej jest u koderów SPEC OPS: OMEGA SQUAD, którzy ciągną dalej swój produkt, mimo, że dostaje on coraz gorsze oceny od recenzentów. A wszystko tak samo tu mętne. SPEC OPS, to -rzecz jasna - "symulator" grupy do zadań specjalnych: walk z terrorystami, tropienia zagubionych głowic jądrowych, strącania snajperów, likwidowania zasadzek na prezydenta, itp. Mamy więc widok z pierwszej osoby, kilka rodzajów broni, osprzęt i jazda na akcję. Do wyboru: Alaska, Tajlandia, Niemcy... A tu jeszcze różne misje.
Niestety SO:OS nie jest dobrą grą. Zacznijmy od tego, że niewiele elementów gry da się przekonfigurować (np. celowanie snajperskie nie jest "lotnicze" - czyli, gdy pociągniesz gałką w dół, nie jedzie do góry, a na dół), do tego skomplikowana klawiszologia, a wreszcie trudne celowanie. Czasem odpalasz snajperski celowniczek i nie dość, że natrzęsiesz się, żeby ustawić go na cel, to okazuje się, że cel się nie uaktywnia. Trzeba pogmerać jeszcze w kółko i dopiero strzelać. Stąd okazuje się, czasem, że strzelasz nie w czoło kolesia, który stoi przed tobą, ale w ucho. Dalej. Poziomy tak nudne, że spać mi się chce nawet, gdy tylko o nich piszę. Albo wielkie połacie ziemi, albo budynki - wszystkie takie same. Jakoś zupełnie bez polotu, jak na przykład w RAINBOW SIX. Nie mówię już o tym, że marszruta z jednoczesnym celowaniem i strzelaniem jest w OMEGA SQUAD niemożliwością. Jak w radzieckim czołgu: albo idziesz, albo strzelasz. Czasem nie da się wejść pod górkę, która ma 10 stopni nachylenia - za stromo. Na doklejkę do całej marudnej recenzji niech dojdzie jeszcze fakt, że na poziomach, gdzie jest sporo detali animacja radośnie skacze.
Ani dobrego wykonania, ani rozwinięcia pomysłu, ani ikry. Smutne. **[Grabarz]**

FIFA 2001

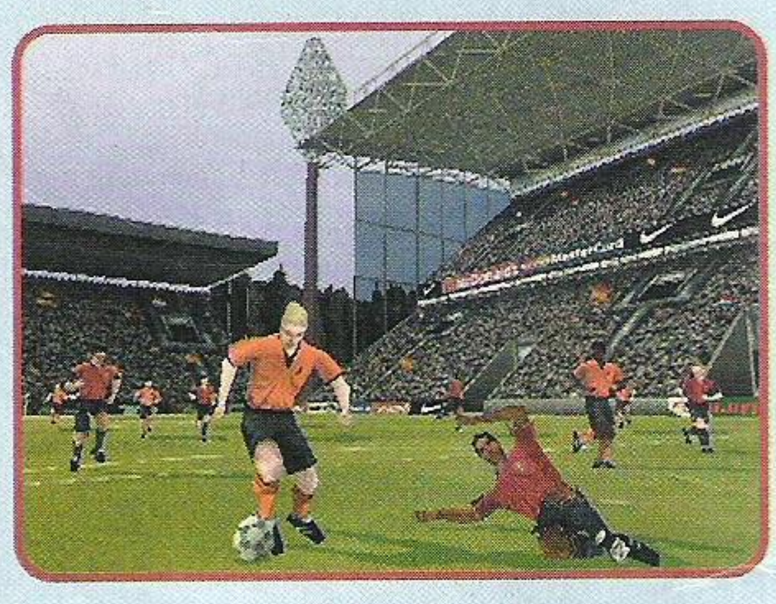
- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Davilex
- **Ocena:** 3/10



EA Sports nie przyłożyło się należycie do swojego sztandarowego produktu na piłkarskim poletku. Kolejny odgrzewany produkt nie zadowoli rzeszy fanów.
Miałem okazje zagrać w obie tegoroczne wersje FIFA. Tę z PS2 i tę z PSX. Różnica jest kolosalna.
- Wersja z nowej konsoli jest bardzo płynna, miło jest na nią patrzeć i miło jest też w nią grać.
- Wydana na starą konsole jest brzydka i szarpie jak koń ukąszony przez gza.
- Graficznie niewiele się już mogło zmienić. Postacie są duże i dość dokładne, a na koszulkach mają nazwiska. Niestety, ich animacja mogłaby być lepsza, a sposób poruszania jest bardzo kiepski. Tak zwane "kółeczko" wygląda, jakby składało się z trzech klatek animacji i pozostawia po sobie bardzo niemiłe wrażenie. Zresztą nawet powtórka chrupie! Piłka na niej porusza się skokowo, co wygląda naprawdę fatalnie. I jeszcze jeden błąd graficzny. Bramka jest za niska! Z tego, co wiem, powinna mieć dwa metry i czterdzieści cztery centymetry. Jeżeli tak jest, to wszyscy piłkarze w FIFA mają ponad dwa metry wzrostu. Przyjrzyjcie się przy okazji - ich głowy sięgają niemal do poprzeczki. Dźwięk jest standardowy dla tej serii, bardzo dobra muzyka w menu, niezły komentarz i przyzwoite udźwiękowienie. Grywalność za to jest jak zwykle beznadziejna. Rwane akcje, brak płynności i małe możliwości zmiany taktyki i przydzielania indywidualnego krycia. Równie kiepsko opracowane zostały wślizgi, mogą być dokonywane z absurdalnie dużych odległości. Taka już jest specyfika tej serii i jak na tyle lat doświadczeń w robieniu gier piłkarskich to EA niewiele się nauczyło. To już prawdopodobnie ostatnia część Fify wydana na szaraka. Nie jest to przyzwoite ukoronowanie długiej obecności na tej konsoli. Do ISS'a się nawet nie umywa. Nihil novi. **[Marcellus]**

THIS IS FOOTBALL 2

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Sony
- **Ocena:** 5/10



Pierwszy THIS IS FOOTBALL na PlayStation, mimo swych znikomych walorów, sprzedał się w liczbie pół miliona egzemplarzy. To wystarczyło by zaprząc programistów do pracy nad sequelem.
Grę firmuje Team Soho - zespół, który ma dostarczyć niesmowicie wyglądające THE GETAWAY na PS2. Seria rozwija się, co do tego nie ma wątpliwości. Gra jest zarówno lepsza, jak i ładniejsza od poprzedniczki. W TIF2 znajdziemy wszystkie opcje właściwe dla symulacji futbolu: możemy rozegrać mistrzostwa, ligę, turniej i tak dalej. Gra jest w pełni licencjonowana, posiada więc kluby i aktualne składy reprezentacji narodowych. Co ciekawe, pojawiają się też zespoły z drugiej ligi. Zasadniczo TIF2 przypomina krzyżówkę ISSa z FIFĄ. Z ISSa zaczerpnięto stosunkowo niewiele - sterowanie i układ niektórych zagrywek (wypuszczenie, ustawienia graczy). Z FIFY o wiele więcej, łącznie z ikonkami widocznymi nad głowami zawodników podczas wybijania autów bądź wolnych i koniecznością mashowania przycisku odpowiedzialnego za przyspieszenie.
Ciekawą opcją jest możliwość zmiany strategii w locie, ale to przecież nic nowego - zarówno ISS jak i FIFA szczycą się tym od dawna. Zabawa jest całkiem w porządku, aż do momentu oddania strzałów. Te są z kolei nijakie - szybkie, bez możliwości obrony i dokładnego ich oddania. Gra byłaby niezła, gdyby nie... Przeklęte trzy literki: ISS. Ja wiem, że niektórym z was wnętrzności już się przewracają na dźwięk tego skrótu, ale taka jest prawda: ISS King. Naprawdę nie ma potrzeby rozglądać się na boki, zwłaszcza, że TIF2 nie dostarczy tylu wrażeń co... No tak, powtórzmy to razem: i es es. **[Gulash]**

ARMY MEN AIR ATTACK

Od czasu, kiedy to okazało się, że ołów jest bardzo szkodliwy dla zdrowia, ołowiane żołnierzyki na zawsze straciły na wartości jako zabawki. Od czasu, kiedy to okazało się, że kolejne części ARMY MEN - przygód plastikowych żołnierzyków są gorsze od poprzedniczek, zanosiło się na to, że i plastik odejdzie do lamusa.

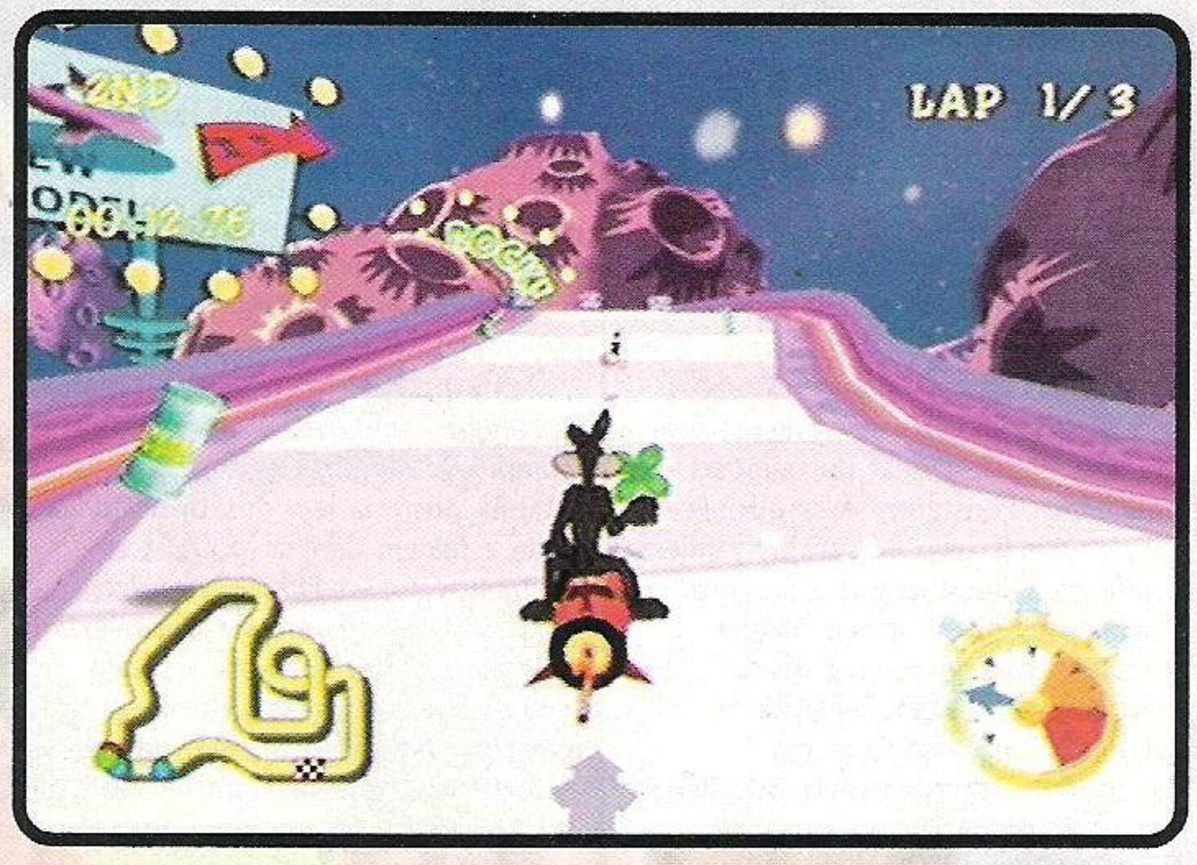
A tu proszę! ARMY MEN: AIR ATTACK 2 zaskoczyło chyba wszystkich. Otóż ta gra jest dobra! Ale od początku. Jak zwykle mamy tu konflikt plastikowych żołnierzyków Zielonej i Żółtej armii, ale tym razem wobec przewagi kapitana Balde'a (którego reprezentuje gracz) w Zielonej armii, pojawia się tajemniczy, ogromny, potworny jegomość w masce przeciwgazowej (heros armii przeciwnej - demon jakiś, czy co?). I zaczyna siać zniszczenie swoim trzypłatowcem. Bo.. acha! Zapomniałem powiedzieć, że lata się tu helikopterkami, a nie człapie po glebie, jak w reszcie gierek z tej serii (poza pierwszym AIR ATTACKIEM)! A jeszcze do tego strąca się cele naziemne, walczy w powietrzu i transportuje przedmioty! Ha! Można nawet najechać wrogą "hutę plastiku" i buchnąć stamtąd tworzywo dla swojej armii! Albo zbombardować wrogi czołg batonikiem, który znalazło się po drodze. Tak w ogóle, to wroga armia nie pozostaje dłużna: wypala w nas sztucznymi ogniami, ołówkami... Ech - jest fajnie. I sterowanie jakby lepsze też. Strafe'owanie, rakiety powietrze ziemia, powietrze-powietrze, bomby. Eksplodujące budynki. A wszystko w niezdrowym klimacie plastiku. I widać, że to plastikowe, ale jednocześnie grafika niebanalna. Coś niesamowitego! Co zmusiło koderów z 3DO do pracy?!? Jeśli się czegoś czepiać, to pewnie tylko sytuacji, w której próbujemy przelecieć nad jakimś przedmiotem i okazuje się, że nie można go oblecieć mimo, że jest niski. Np. małe płotki, drzewka, itp. Nie wiem z czego to wynika, ale podejrzewam jakiś błąd kodu. Reszta zupełnie ok. Nawet dźwięk przestał razić i jakoś wziął się za siebie. Projekt ten wyszedł jakby spod jakiegoś nowego pióra. Grafika znośna, sterowanie ok i jeszcze do tego niesamowity klimat! Spokojna siódemka. Kurczę, fajna gra! Jeśli macie jeszcze zaufanie do tej firmy - polecam. AM:AA2 O klasę pobiła swoje poprzedniczki.

Grabarz

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

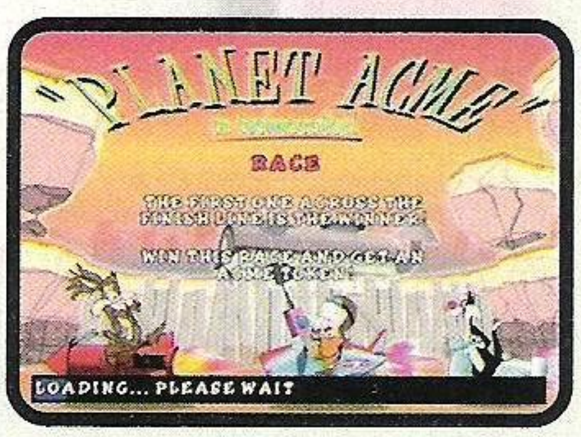
Wydawca: 300
Producent: 300
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



LOONEY TUNES SPACE RACE

Współcześni dydaktycy radzą, żeby nie bić dzieci, bo pierwszą ich reakcją na agresję będzie zlanie misia, albo lalki. Teraz dzieciaki mają alternatywę: mogą też odpalić LOONEY TOONES: SPACE RACE na Dreamcasta.

Nic nie zapowiadało tego, co pokazał ten tytuł. A pokazał klasę przez wielkie "K". Chodzi o to, że ścigają się postacie z ukochanych filmików Warner Bros: Kojot Wyle, Yosemite Sam, Kot Sylwester, Królik Bugs, Duffy, Elmer. A ścigają się na odrzutowych skuterach, z których każdy "klimatem" wiąże się z dosiadającą go postacią. Na przykład skuter Bugsa zbliżony jest formą do wielkiej marchewki z silnikiem. No i zaczyna się jazda. Po drodze zbieramy powerupy i nawalamy w kolegów z trasy: można rzucić przenośną dziurę, zrzucić na kogoś fortepian, burzę w sprayu - wszystko co produkuje słynna na cały świat (dzięki filmom WB) firma Acme, z której sprzedaży wysyłkowej korzysta koyot Wyle, ścigając Pędziwiatra.
Ale to jeszcze nic. Otóż wyobraźcie sobie przepiękne scenerie prościutko z kreskówek i grafikę tak doskonale imitującą filmy Braci Warner, że aż nieprawdopodobne! Będziecie więc zasuwać po wykręconych miastach (z charakterystycznymi krzywymi domami), pierścieniach Saturna, skalistych pustyniach... Razem 12 poziomów, a - mówię wam - wszystko to wygląda dokładnie tak samo jak w kreskówce!!! Aż przetarłem oczy! Postacie nawet spadają jak trzeba: najpierw tułów, szyja się wydłuża, potem głowa. A jeśli dodać do tego spokojne 60 klatek na sekundę, teksty rzucane przez postacie (kot Sylwester i Duffy seplenią tak, że ze śmiechu żołądek wyskakuje uszami) - otrzymujemy grę, która jest dokładniusieńko tym, czym miała być: super zabawnym wyścigiem z klimatem sadystycznych kreskówek To jeszcze nie wszystko. Mamy galerię, w której niektóre elementy są animowane. Można na przykład obejrzeć jakąś postać lecącą na swoim skuterze i kazać jej wykonywać wszystkie dostępne dla niej figury i wypowiadać sentencje.



A jeszcze jest taki patent, że za wygrany wyścig dostaje się kasę. A za nią można kupować bonusy: np. przejazd po torze, gdzie nie trzeba zbierać niespodzianek, bo same pojawiają się w ręku. Weź i teraz wygraj!
Czad! Czad! Czad! Brak słów!

Grabarz

Dreamcast **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 10

Wydawca: Infogrames
Producent: Infogr.
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzien
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

HERCULES
THE LEGENDARY JOURNEYS™

Czy wiecie, że producentem i reżyserem niektórych odcinków Xeny i Herculesa jest Sam Raimi - twórca Evil Dead i Armii Ciemności? Być może dlatego filmowe przygody Xeny (czytaj: Ziiny) uważam za najlepszy serial fantasy jaki kiedykolwiek powstał...

Serialowy Hercules to już inna sprawa. Kwestia gustu, ale sami przyznacie, że na pewno nie jest kiepsko nakręcony, bądź zagrany. Właśnie nadarza się okazja do tego, abyście sami mogli przeżyć legendarne podróże Herka. Dzięki uprzejmości firmy Titus. Podstępny Ares planuje pozbycie się Zeusa; Bóg wojny zamierza zasiąść na Olimpijskim Tronie. Tylko wspomagany przez innych Bogów Hercules może go powstrzymać.
HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS jest klasyczną grą przygodowo-zręcznościową 3D. Będą zagadki logiczne (przynieś-podaj-pozamiataj), zręcznościowe walki z potworami (Minotaur!), zbieranie magicznych eliksirów i spotkania ze znanymi z serialu postaciami, które udzielą cennych rad. Podczas gry przejmiemy kontrolę nad trzema postaciami. Pierwszą z nich będzie tytułowy Herc, siłacz zdolny do przenoszenia ogromnych głazów i innych ciężarów. Druga postać to Iolaus - wierny przyjaciel zeusowego bękarta wciśnie się tam, gdzie nasz czempion Olimpu nie mógłby się dostać. Trzecią i ostatnią postacią jest doskonale radząca sobie z łukiem Serena, potrafiąca zdejmować przeciwników z bardzo daleka. Nasi bohaterowie przemierzą 12 krain starożytnej Grecji - zawiłe ścieżki losu zaprowadzą ich nawet na mistyczną górę Olimp, siedzibę bogów. Autorzy gry wyraźnie zainspirowali się ZELDĄ, a zważywszy na klasę tej ostatniej nie jest to wcale taki zły pomysł. Podobne jest sterowanie, grafika, nawet układ map. Lekko spartaczony jest system kamer - często trzeba ręcznie ustawiać widok. Mimo to gra się przyjemnie, choć bez charakterystycznej dla gier 'tendo zajawki.

Oprawa audio-wizualna jest solidna, ale nie zaskakuje niczym, czego byśmy wcześniej nie widzieli.
HERCULES ma pecha - ukazał się mniej więcej w tym samym czasie co niewątpliwie lepsza i bardziej oryginalna ZELDA: MAJORA'S MASK. Gdyby nie to, być może konsolowe przygody herosa granego przez Kevina Sorbo miałyby szansę na większą liczbę odbiorców. Jednak obecnie przygody Linka są ciekawsze i to właśnie je powinniście zaliczyć w pierwszej kolejności. Gra jest porządna, ale mało oryginalna. Chociaż fanom serialu z pewnością się spodoba.

Gulash

Nintendo 64 **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: Titus
Producent: Player1
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

MARIO TENNIS

MARIO TENNIS jest kolejnym dziełem zespołu Camelot, autorów m.in. MARIO GOLF. Ich gry czerpią ze sportowych dyscyplin jedynie ogólne zasady, resztę zaś stanowi doturlana przez programistów gigantyczna beczułka miodu. Tak też jest i tutaj.

MARIO TENNIS to, cóż, tenis z najpopularniejszymi maskotkami 'tendo w roli zawodników na korcie. Jest Wario, Luigi, Paratroopa, Bowser, i kupa innych postaci (nie mylić kupy z Koopą, którego nie ma). Jest oczywiście Yoshi, a jak wiadomo gra z Yoshim nie może być kiepska. Każdy zawodnik ma swoje własne zróżnicowane cechy - szybkość, siłę i tym podobne. Postacie rywalizują ze sobą w rozmaitych turniejach na przeróżnych kortach. Jest mnóstwo zagrań - są supermocne ściny i loby, zwykłe przebicia czy rzucanie się za piłką.
Tenis z wąsatym grubasem nie ma prawa znudzić się samotnemu graczowi co najmniej przez miesiąc - tony, prawdziwe tony sekretów, bonusów i dodatków po prostu nie pozwalają odpocząć. Aby to wszystko obejrzeć trzeba będzie swoje przy padzie odrobić. A jeśli zaopatrzycie się w Transfer Pak, GameBoya i odpowiednią wersję gry dla przenośnej konsolki, odkryjecie ich jeszcze więcej.
Dobra, choć prosta grafika i wesoły dźwięk dopełniają obrazu MARIO TENNIS. Co mogę powiedzieć więcej? Że gra bardziej mi się podoba od VIRTUA TENNIS? Nie powiem tego, bo byłoby to wstrętne kłamstwo. Jak zwykle jednak doceniam geniusz Nintendo i szkoda, że tak rzadko mamy okazję się nim cieszyć.

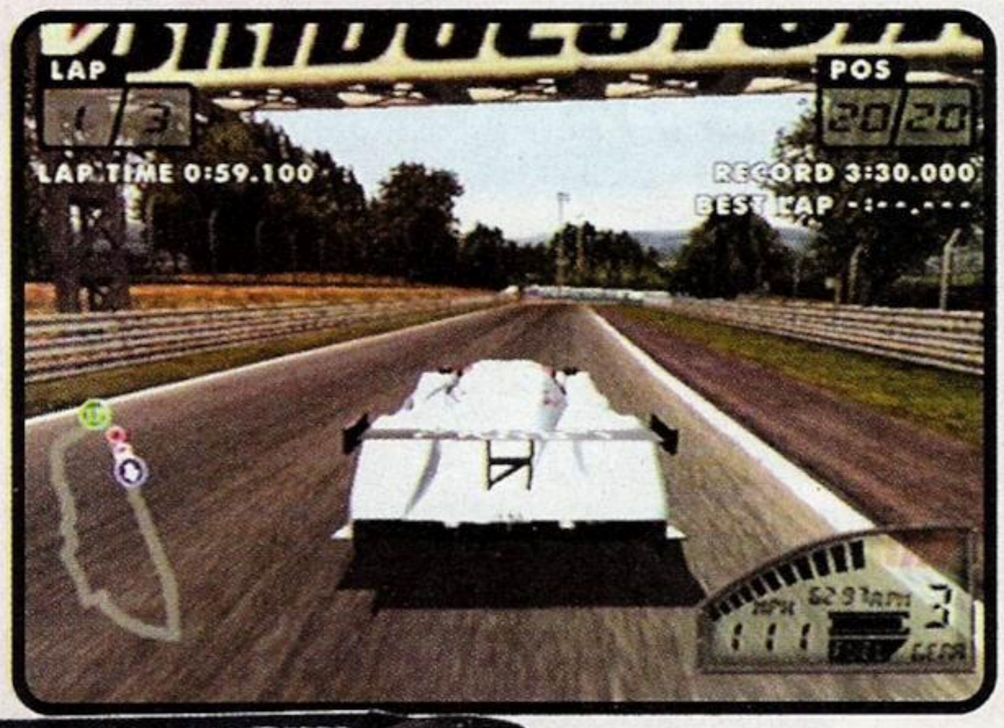
Odezwa 1: Drogi rodzicu! Jeśli twoja pociecha gra na Nintendo 64 i szukasz dla niej bezkrwawej, zabawnej i wciągającej gry na prezent świąteczny, a także takiej, która starczy na długo i w którą malec będzie grał na przykład z siostrą, to masz przed sobą idealny prezent. Prosta, wciągająca i bardzo, ale to bardzo zabawna pozycja. No i masz czyste sumienie, bo nie wypaczy psychiki bardzo młodego człowieka. Przynajmniej do czasu kiedy dziecko, w prawdziwym świecie zacznie otaczać się przyjaciółmi w postaci przyniesionego skądś żółwia i tymi dwoma hydraulikami, którzy naprawiali ostatnio uszczelkę piętro wyżej...
Odezwa 2: Drogi posiadaczu N64! Jeśli jesteś w pełni świadomym graczem i sam finansujesz swoje zachcianki - możesz śmiało kupić MARIO TENNIS. Dobrze wiesz przecież, że wszystkie gry, w których tytułach występuje słowo MARIO są priorytetowe dla Nintendo. Możesz więc zawsze spodziewać się po nich najlepszego, a przede wszystkim - prawdziwie nieskrępowanej zabawy. Także dla kilku osób. W tej kwestii chyba nie trzeba nikogo przekonywać...

Gulash

Nintendo 64 **8**

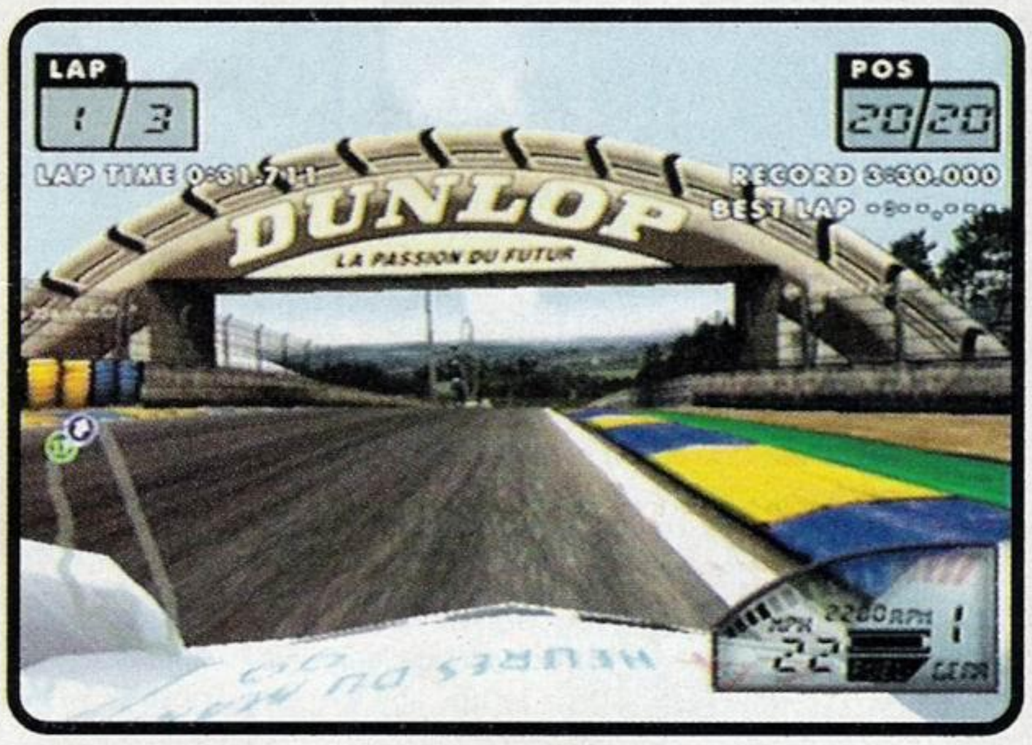
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: Nintendo
Producent: Camelot
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak



TEST DRIVE LE MANS

W odróżnieniu od METROPOLIS STREET RACER, LE MANS pojawiło się nieoczekiwanie. Już po pierwszych dziesięciu minutach spędzonych z tą grą miałem wyrobione zdanie - kolejny mocarny racer na DC...



Przyznam się, że przeglądając materiały prasowe nigdy nie zwróciłem uwagi na TEST DRIVE LE MANS. Byłem bardzo zaaferowany MSR'em i nie sądziłem, że ktoś wyda grę mogącą z nim konkurować. Myliłem się... W TDLM przedstawiono wyścigi formuły GT, czyli coś pośredniego między Formułą 1 a zwykłymi wyścigami torowymi. Trasy, na których przyjdzie nam się ścigać to wirtualne rekonstrukcje prawdziwych torów takich jak Suzuka, Donington czy tytułowy Le Mans (w sumie jest ich 10). Każda odwzorowana jest niemal perfekcyjnie. Podobnie jak to miało miejsce w F355 CHALLENGE. Do tego dochodzi kilka samochodów m.in. BMW, Audi, Porsche oraz Toyoty i masa wyścigowego feelingu. W odróżnieniu od MSR, TDLM nie jest zręcznościówką, w której jeździmy samochodami. Ta gra przeznaczona jest dla ludzi, którzy uwielbiają pobijać swoje czasy i którym największą frajdę sprawia całodniowe siedzenie nad jednym torem i uczenie się jak optymalnie przejechać każdy zakręt. Mój kumpel, Stary, niemal oszalał gdy zobaczył tę grę. I miał całkowitą rację, ponieważ TDLM rządzi. Nie będę tu wspominał o tak oczywistych rzeczach jak to, że mamy opcję time trial czy quick race. Szkoda miejsca. Dla prawdziwych fanatyków istotne jest to, że można wziąć udział w 24-godzinnym wyścigu na trasie Le Mans. Oczywiście możemy save'ować w pitstopie, ale ośmielę się powiedzieć, że hardcore'owcy zrobią sobie prawdziwy Le Mans 24 bez przerw. I o to chodzi! Nie ma to jak zastanawianie się czy dobre wybraliśmy opony i czy czasem nie za mało paliwa wlaliśmy do baku. Wiadomo - auto jest wtedy lżejsze, ale może mniej przejechać. Wybór czasem jest trudny, bo każda chwila w pitstopie to strata cennego czasu, którego zawsze brakuje.

Oczywiście początkujący gracz także znajdzie w tej grze coś dla siebie - można włączyć poziom trudności Amateur i korzystać z automatycznego hamowania przed zakrętami oraz z mechanizmu panującego nad maniakami wciskania "do podłogi". Jednak nie o to przecież chodzi! Dopiero ustawiając poziom trudności Expert i wyłączając wszystkie systemy pomocnicze docenimy piękno tej gry. Zobaczymy jak ciężko utrzymać się w trasie podczas pokonywania pozornie prostego zakrętu. I nie raz zamiast wystartować, efektownie wykręcimy "bączka".

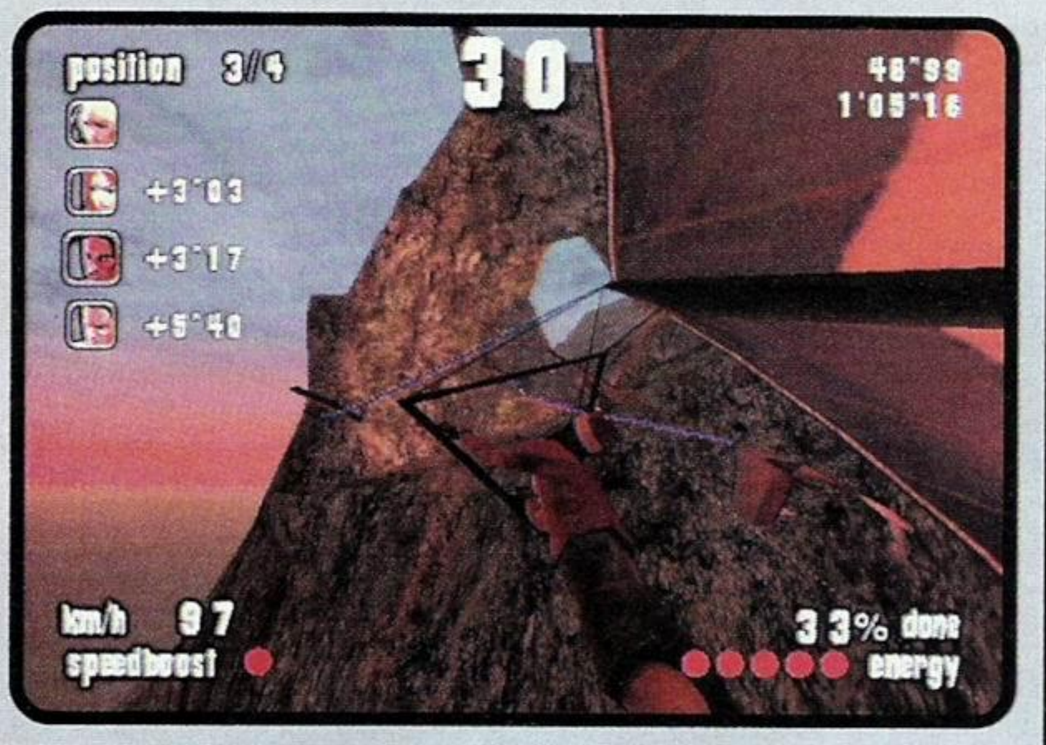
Jeśli chodzi o realizm, autorzy nie posunęli się tak daleko jak Yu Suzuki w F355 CHALLENGE - gra sprawia wrażenie bardzo realistycznej i jest trudna, ale zarazem pokazuje jak można z symulatora zrobić autentyczną grę dla każdego.

Graficznie TDLM prezentuje poziom porównywalny z MSR. Powiedziałbym nawet, że same auta wyglądają lepiej. Oczywiście otoczenie trasy w TDLM nie może równać się pełnym detali miastom z MSR, ale i tak robi świetne wrażenie. No i sama droga wygląda nadzwyczaj fachowo - widać ślady po ostrych hamowaniach, a gdy wjedziemy na pobocze i wciśniemy "do deski", trawa ściera się i pozostaje tylko rozryta ziemia. Warto też wspomnieć, że kod gry pozwala na obecność 24 pojazdów na torze naraz! Muzyka co prawda stoi na dobrym poziomie (tekkno plus rockowe wstawki), ale i tak nikt na nią nie zwraca uwagi. Dźwięki wydawane przez silnik, piski opon i charakterystyczne odgłosy towarzyszące redukcji biegów same tworzą rajdowy klimat, który ciężko będzie powtórzyć...

Jeśli miałbym wybierać między MSR'em, a TDLM - wybrałbym tego pierwszego. Po prostu bardziej odpowiada mi zręcznościowe jeżdżenie oraz odkrywanie masy bonusów, niż czysta wyścigowa zajawka. Jeśli jednak (podobnie jak Stary) lubisz ostro pojeździć i najważniejsze jest dla ciebie pobicie własnego rekordu o setne sekundy, to zagraj w TEST DRIVE LE MANS...

Nolster

PS Multiplayer na czterech przy 30 fps to kolejny dowód na to, że Melbourne House zna się na rzeczy...



Wszelkiego rodzaju sporty ekstremalne są ostatnio w modzie. Widząc to Sega wydała grę, która umożliwia nam sprawdzenie się w kilku konkurencjach.

SEGA EXTREME SPORTS

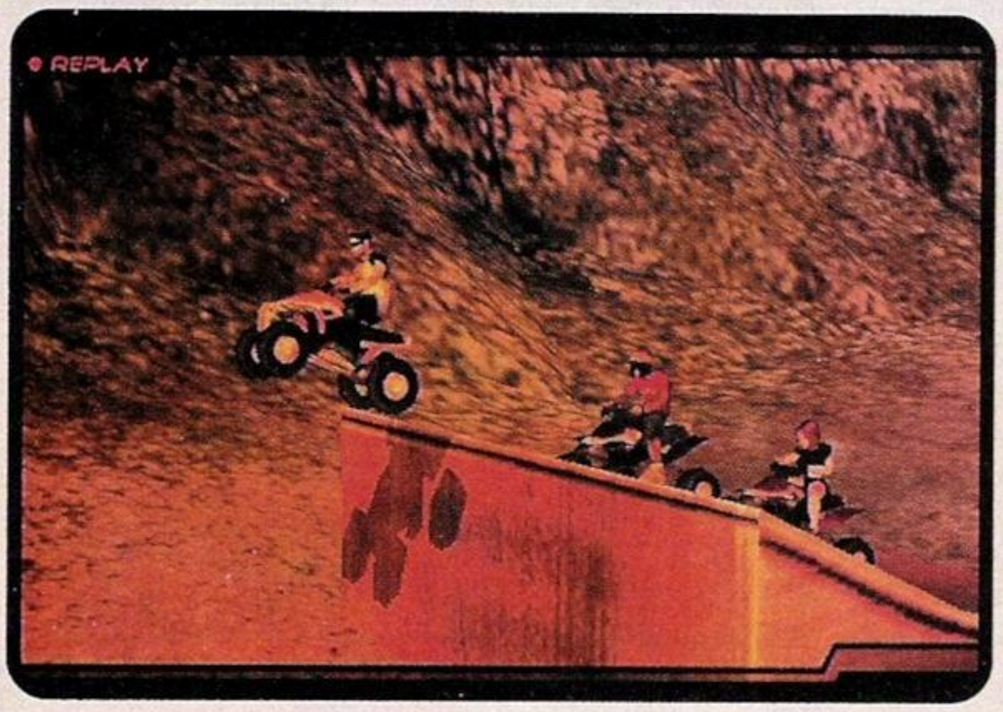
Gdy pierwszy raz usłyszałem o tej grze pomyślałem, że zbliża się kolejny hit. Kolejne screeny tylko potwierdzały moje przypuszczenia. Jednak już po pierwszych kilku minutach spędzonych z grą doszedłem do wniosku, że tym razem coś tu nie zagrało.

W SEGA EXTREME SPORTS mamy okazję sprawdzić takie konkurencje jak jazda na quadzie, snowboarding, latanie na lotni, rowerowy zjazd lub bungee. Najlepiej wypadły quady i snowboard. Na czterokołowych maszynach zwiedzimy trasy w Himalajach, Maui czy Szkocji. Trasy przygotowane dla motorów są, nie powiem, interesujące. Czasem trzeba przeskoczyć nad wodą, czasem nad przepaścią. Niektóre zakręty pokonujemy normalnie, inne z kolei poślizgiem kontrolowanym. Fajna sprawa.

Podobnie rzecz wygląda w przypadku snowboardingu. Na tym fragmencie kodu można by spokojnie zrobić oddzielną grę. Jest trochę trików i, co warto zaznaczyć - zostały opracowane z głową, a nie zdarza się to zbyt często.

Latanie na lotni polega na przelatywaniu przez odpowiednie punkty kontrolne. Niebieski dodaje prędkości, a czerwony ujmuje. Oczywiście czerwonych punktów jest masa, a niebieskich jak na lekarstwo, więc trzeba uważać i trafiać w odpowiednie miejsca.

W zjeździe na rowerach zasada jest prosta - jak najszybciej w dół. Jadąc z prędkością bliską stu kilometrom na godzinę można próbować robić efektowne skoki na naturalnych hopkach. Podobnie jak w snowboardzie i quadach, można też spróbować przywalić oponentom w twarz, co skutecznie ich zwalnia. Najprostszą konkurencją jest bungee - po prostu jeden krótki skok w dół.



Ciekawym patentem w SES jest łączenie różnych dyscyplin w jeden wyścig. Na przykład zaczynami na quadach, później przesiadamy się na lotnię, aby w odpowiednim momencie wylądować i wskoczyć na rower. "Przesiadanie" między konkurencjami polega na jak najszybszym wciskaniu A, co przywodzi na myśl masherskie olimpiady. Teraz wady. Niestety, jazda na rowerze jest nudnawa. Praktycznie nie czuć interakcji z otoczeniem. A lotnia to dla mnie pomyłka - od niej to nudą wieje na kilometr. Pozostaje więc tak naprawdzie tylko snowboard i quady. Grafika w SES to pierwsza klasa. Wszystkie trasy przebiegające przez górzyste tereny zostały zrobione bardzo dobrze. Graficy świetnie dobrali tekstury, a słońce wykonano po prostu niesamowicie! Także muzyka towarzysząca grze jest bardzo przyjemna i w żadnym wypadku nie przeszkadza, Jest to breakbeat przechodzący w ambient (z wytwórni Ninja Tune - np. Coldcut lub DJ Food) i można go słuchać na zwykłym playerze CD, co przez kilka dni z przyjemnością robiłem.

Niestety w parze za grafiką i muzyką nie idzie animacja zawodników oraz sposób w jaki są "wkomponowani" w otoczenie. Po prostu widać, że nie pasują! W dodatku kolizje z Matką Ziemią wyglądają nieprzekonywująco - przy 100 km/h, facet wywraca się i skulony sunie po ziemi jak po lodzie, brrrr. Chciałbym zobaczyć jakieś efektowniejsze gleby.

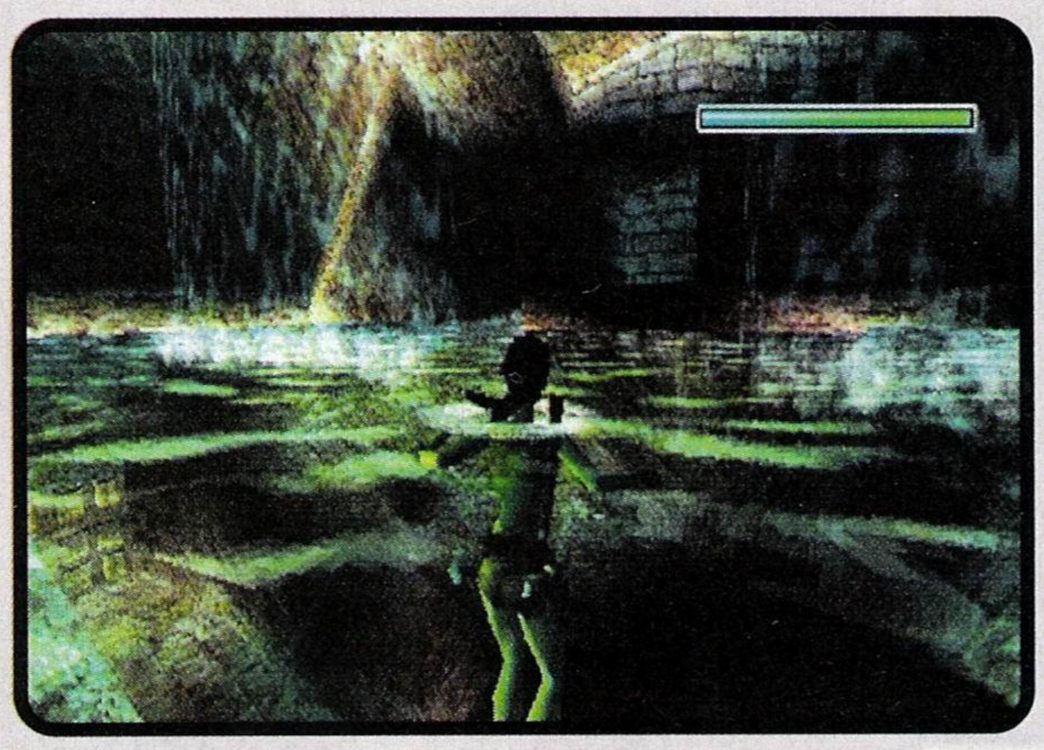
Jednak najpoważniejszą wadą SEGA EXTREME SPORTS jest to, że gra po prostu bardzo szybko się nudzi. Odkrywanie nowych tras wcale nie jest przyjemne. Trochę brakuje magnesu, który przyciągałby gracza do konsoli. W zalewie tylu dobrych gier na DC ciężko jest zdecydować się na tytuł, który pomimo pięknej grafiki, nie oferuje dobrej zabawy...

Nolster

Dreamcast 6

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 5

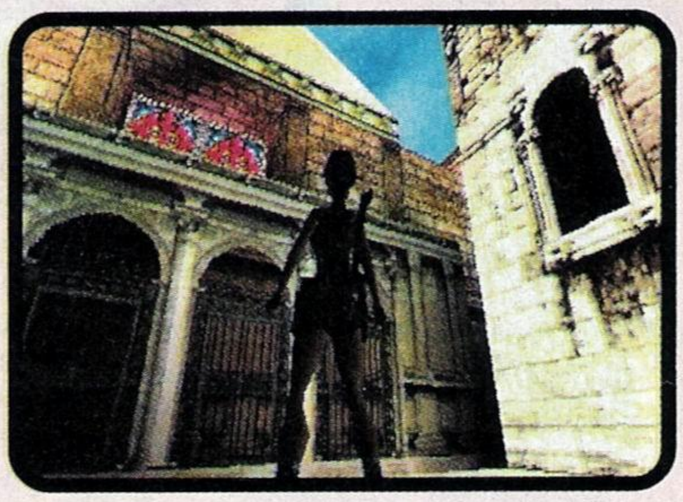
Wydawca: Sega
Producent: Sega
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak



TOMB RAIDER CHRONICLES™

Padał deszcz. Stałem przy oknie. Przezroczyste strumyki mokrej cieczy spływały po szybie.
- Nie, to musi być jakaś pomyłka. Dźwięk telefonu wyrwał mnie z zamyślenia. Podniosłem słuchawkę.
- A więc to prawda co mówią w telewizji. Ona... nie żyje.

To kolejna część przygód Lary Croft. Już piąta. Chciało by się rzec kolejny rok, kolejny Tomb Raider. Obeznani w temacie wiedzą o co chodzi. Core posunęło się do najbardziej ogranego chwytu, jaki stosuje się aby zwrócić uwagę na swojego bohatera. Pozornie uśmiercili Larę.
Po "pogrzebie" najbliżsi przyjaciele i współpracownicy spotykają się przy herbatce aby powspominać przygody, które przeżyła panna Croft. Nie muszę chyba dodawać, że to właśnie wy drodzy gracze, w czasie tych reminiscencji raz jeszcze przejmiecie kontrolę nad naszą heroiną i pomożecie jej przebrnąć przez niebezpieczeństwa czające się na każdym kroku. Przyjdzie wam zwiedzić ulice Rzymu, bazę wojskową, tajemniczą wyspę i kilka innych lokacji. Odświeżycie również stare znajomości. Chcecie pewnie wiedzieć jak gra wygląda na tle wcześniejszych odsłon, jak również innych produkcji na PSX-a? Hmm, blado. Odnoszę wrażenie, że w Core przy planowaniu Chronicles padło stwierdzenie: "A zróbmy sobie jeszcze jedną część na stare, dobre PlayStation - zarobimy trochę szmalu". W pewnych momentach bardzo denerwuje praca kamery. Programiści, dążąc do jak największego urozmaicenia rozgrywki postarali się, aby tak często jak to jest tylko możliwe uciekała zza pleców Lary. Czasami ma to na celu ukazanie jakiegoś ważnego dla nas obiektu lub przedmiotu, innym razem chodzi tylko o zmianę nudnego widoku. Jednak w obu przypadkach jest to dość dezorientujące.
Nie mniej dziwnym pomysłem jest ogień. A dokładniej - jego zdolność zapalająca. Wyobraźcie sobie, że podchodzicie Larą do ogniska. Ta od razu cała staje w płomieniach. Myślicie, że ją to chociaż rusza? Gdzie tam. Nawet nie krzyczy. Stoi sobie spokojnie i czeka aż pasek energii zjedzie do zera. Jakby tego było mało, charakterek też ma niczego sobie. Potrafię zrozumieć zawziętość i pragnienie zemsty, ale Lara jest po prostu okrutna. Przekonałem się o tym podczas oglądania scenki z Pierre'm. Ten, choć niekoniecznie z dobrego serca, ratuje Larę przed upadkiem w przepaść, który niewątpliwie zakończyłby się dla niej śmiercią. Jednak gdy on jest w opałach, tzn. wisi na krawędzi tej samej przepaści, ta nawet nie myśli o pomocy. Nie będę dodawał jak to się kończy dla biednego Francuza... Przerażające.



Jednak z drugiej strony gra trzyma poziom. Tombraiderowy, żeby nie było niedomówień. Rozgrywka w większym stopniu opiera się na rozwiązywaniu zagadek i zręczności, niż na walce. Przy każdej kolejnej części autorzy prezentowali nowe umiejętności Lary. Nie inaczej jest i tym razem. W akcji ujrzymy iście cyrkową sztukę - Lara potrafi chodzić po rozciągniętej linie, poza tym nie utraciła też innych zdolności, jak np. łączenia przedmiotów oraz manualnego celowania (widok przełącza się na tryb fpp).
Kod gry nie zmienił się od czasów czwartej części. To samo w sobie nie jest złe, ponieważ animacja jest płynna i tylko czasami chrupie. Do tego jest to prawie niezauważalne.
Ale (zawsze musi być jakieś "ale") w pewnym momencie spotykamy kowboja z pierwszej części TR i ku naszemu zdziwieniu - nie zmienił się ani na jotę. Jego model został żywcem wyciągnięty z gry sprzed 5 lat! Wygląda to tak: piękne otoczenie w stonowanych kolorach, wygładzona na maksa Lara i nagle wyskakuje kwadratowa pokraka w czerwonej koszuli. Jedno słowo: groteska. Również strona dźwiękowa nic się nie zmieniła. Nadal są to niepokojące skrzypnięcia, jęki wiatru i bicie dzwonu w oddali.
Pozostaje mi tylko odpowiedzieć na pytanie: grać czy nie grać? Jeśli skończyliście wszystkie poprzednie części, to nie odmawiajcie sobie przyjemności zagrania w ostatnie na PSX-ie przygody Lary Croft. Jeżeli seria od początku była wam obojętna, tak samo potraktujcie Chronicles.
Ta seria w ogóle się nie rozwija. A jak to mówią - kto stoi w miejscu, ten się cofa.

o.g

PlayStation **7**

GRAFIKA **8**
DŹWIĘK **6**
MIÓD **7**

Wydawca: Eidos
Producent: Core
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

NIC NOWEGO, STARA ŚPIEWKA

Dla mnie ta gra jest zlepkiem poziomów odrzuconych z poprzednich części. Ktoś je po prostu posklejał do kupy i jest kolejny wysysacz kasy. Wszystko jest przestarzałe: grafika, praca kamery, modele postaci... Same poziomy także nie grzeszą oryginalnością. Nuda. TOMB RAIDER na GameBoya jest fajniejszy.
Dopóki Lara nie powróci w pełnych 128-bitach na PS2 i Xbox-a (a może i DC), nie będzie mi zakłócać snów. [G-Ash]

FINAL FANTASY IX™

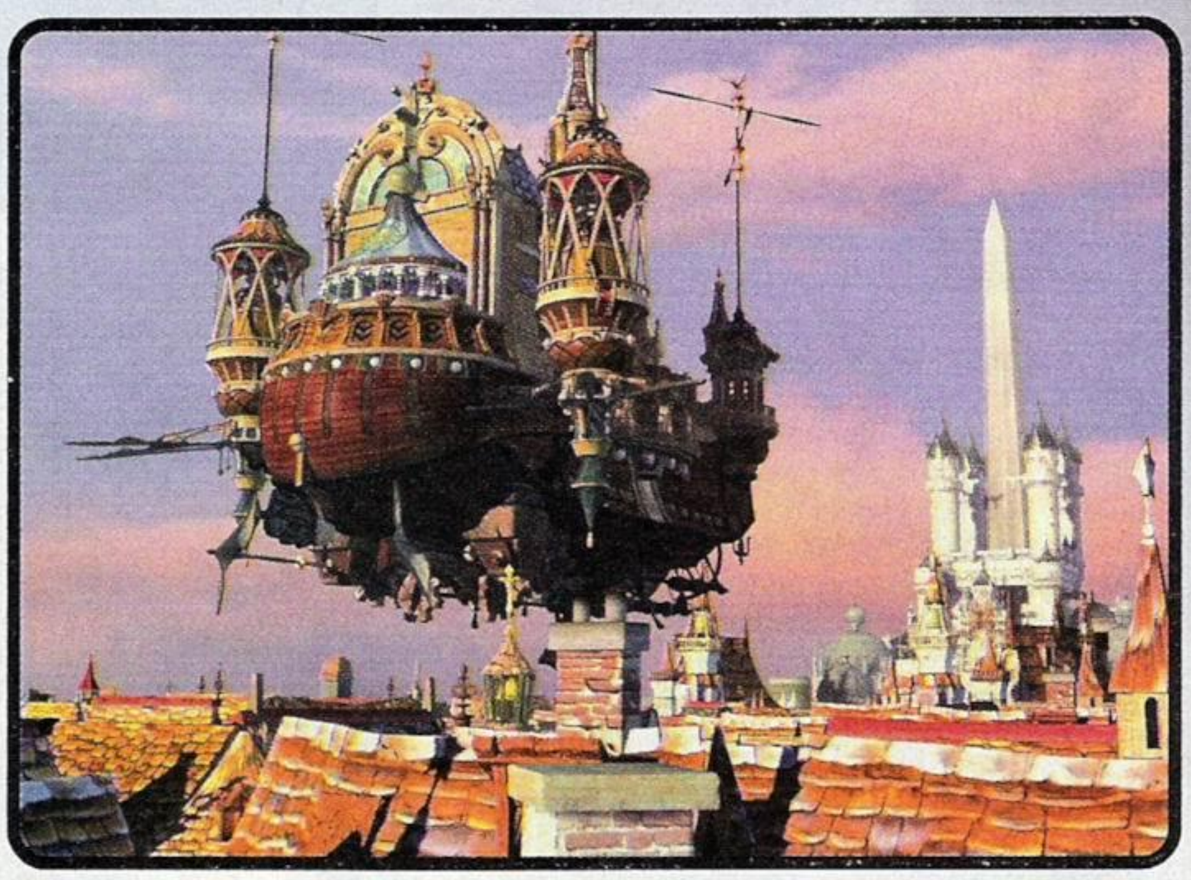
ファイナルファンタジーIX

GDYBY REGENT LINDBLUM CID FABOOL NIE BYŁ TAKIM PODRYWACZEM - PRAWDOPODOBNIE NIGDY NIE STAŁBY SIĘ OGLOPEM. A WTEDY WSZYSTKO MOGŁOBY SIĘ POTOCZYĆ INACZEJ - WIADOMO PRZECIEŻ JAK WSZYSCY REAGUJĄ NA TE OŚLIZGŁE ISTOTY.

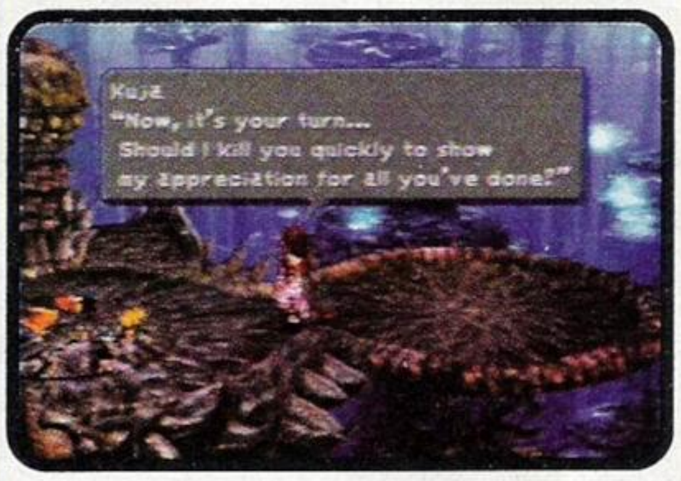
Poza tym nadzorowanie prac nad nie wymagającym napędu mgły Hilda Garde 2 okazało się niemożliwe z poziomu istoty tak nikczemnej, a bez Hilda Garde 2 trudno było powstrzymać Kuję. Chociaż nasuwa się pytanie - co mogłaby zdziałać Hilda Garde 2 przeciwstawiona sile Invincible'a, skoro nie opierają mu się nawet najpotężniejsze eidolony?

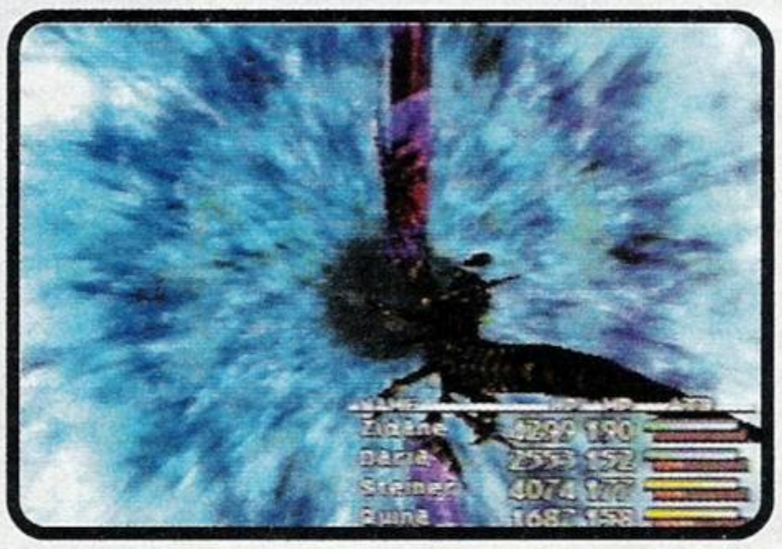
Ostatni Final na PlayStation. Już wiadomo, że Squaresoft zadecydował o nowym kierunku, jaki mają obrać następne Fantazje. Przyszłością jest Internet.
Ale teraz mamy jeszcze teraźniejszość.

FINAL FANTASY IX zaczyna się jak doskonała epicka opowieść. Square od razu rzuca akcję zmierzającą dwoma różnymi torami (z jednej strony Zidane i kumple szykują się do porwania księżniczki, z drugiej - Vivi próbuje dostać się na przedstawienie). Akcja przenosi się to tu to tam, od razu pojawiają się mini gierki, mnóstwo ludzi na ulicach, po chwili zaczyna się też renderowana feta śliczniutkich animacji - po prostu żyć nie umierać. Potem jest jeszcze lepiej. Bohaterom dostępnym na początku nie brakuje wyrazistości i są zaskakująco świeże. Poza tym bardzo łatwo jest znaleźć się w tym baśniowym świecie zamieszkanym przez dziwne, pomieszane gatunkowo postacie. W Gai mieszkają tak, jakby ich przodkowie pomylili kiedyś zoo z zamtuzem. W rezultacie każdy z mieszkańców mniej lub bardziej przypomina jakieś zwierzę.
Ten klimacik daje się jednak przełknąć bez większych problemów. Nawet mnie, choć nie jestem fanem zdeformowanych mangowych postaci.
Planowane porwanie księżniczki Garnet z jej rodzinnego miasta kończy się bardzo chaotycznie, ale członkowie grupy Tantalus uchodzą jednak z księżniczką Garnet. Okazuje się jednak, że dziewczyna chciała opuścić rodzinną Alexandrię, widząc, że coś jest nie tak. Od tego momentu losy księżniczki splatają się z tymi Zidane'a już na dobre. W ferworze do ekipy dołączają też - młodziutki i potężny, ale bardzo ciapowaty mag Vivi, który wpadł w wir wydarzeń z perspektywy widza oraz dowódca aleksandryjskich rycerzy Pluto - ochrona księżniczki czyli Adelbert Steiner. I póki w naszej ekipie znajduje się ta wesoła czwórka z napięciem śledzimy losy tych jakże bardzo odmiennych bohaterów, ale związanych ze sobą wspólnym celem.



Fabuła gry jest bardzo wciągająca. Na wyobraźnię doskonale działają liczne na pierwszej płycie animacje, które umilają czas pomiędzy zwiedzaniem kolejnych lokacji porozmieszczanych na dobrze znanej już z poprzednich części trójwymiarowej mapie. No właśnie - powroty. FFIX niejako składając hołd wcześniejszym częściom serii czerpie ze spuścizny pełnymi garściami. I pomijam już nawet te same potwory co zawsze (nieco podrasowane graficznie), ten sam wachlarz czarów (nie wiem czy w tej kwestii graficy uczynili krok naprzód czy raczej do tyłu) i te same summony (tyle, że w FFIX nazywają się eidolonami; ich animacje są niestety bez polotu). W FFIX z wcześniejszych serii wzięte zostało wszystko. Podział postaci na magów białych, czarnych i niebieskich, wprowadzenie postaci dragoona, sylwetka Garlanda, tekst rzucany przez Zidane'a w sklepie ze zbrojami czy niektóre umiejętności Amaranta to wszystko strzępy innych światów FF, polepionych w jedną, spójną całość. Nie zakończyło się jednak tylko na grach FF. Motyw złowrogiej mgły obecnej w świecie Gai aż nadto kojarzy się z LEGEND OF LEGAIA. Motyw jednego z bohaterów przechodzącego kryzys klonowej świadomości także już był.
Wróćmy jednak do fabuły. Jest spójna - to prawda. Ale tylko do czasu. Niestety, w miarę jego upływu fabuła coraz bardziej się rozmywa. Już na trzeciej płycie nachodzi uczucie, że nie wszystko jest w porządku. Ale czwarta płyta to prawdziwa porażka. Z całą konsekwencją. Wydarzenia, które mają tam miejsce są przegięte, nudne i zupełni oderwane od wciągającego początku. Niestety - po raz kolejny scenarzyści postanowili zafundować wędrówkę w kosmos. Jakoś sama magia rpg przestała wystarczać scenarzystom Squaresoftu. A szkoda. Z przykrością chciałbym też poinformować, że tak oderwanego od realiów gry bossa jakiego ma FFIX nie spotkałem jeszcze nigdy. Jest wepchnięty do gry po prostu na siłę.
O podobieństwach już było. A co zmieniono w stosunku do poprzednich gier? Świeżym pomysłem są ATE - momenty, w których gra pozwala na przełączenie się i obserwowanie zdarzeń, w których bierze udział reszta ekipy. Niestety - rola gracza





* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ULTIMA®
Świat Elektroniczne/Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.

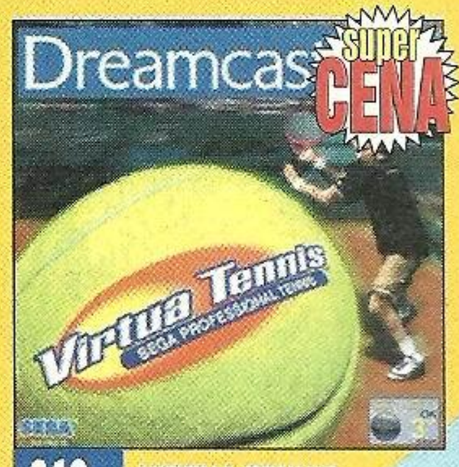
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

Sklep:
ULTIMA, CH „PROMENADA"
ul. Ostrobramska 75, Warszawa
pn.-sob. 11.00 - 20.00, niedz. 11.00 - 19.00
tel. 611-34-87

Listopad jest miesiącem największego wysypu gier nie tylko konsolowych. Zwróćcie szczególną uwagę na naszą ofertę w tym miesiącu. Znajdziecie u nas z pewnością dużo nowości. Przygotowaliśmy, jak zwykle, wiele promocji cenowych. Szukajcie gwiazdki „Super Cena". Wciąż zbieramy zamówienia na PlayStation 2, który ukaże się w Polsce po 30. listopada. Jeżeli myślisz o zakupie tej konsoli przed Gwiazdką nie zwlekaj, bo może zabraknąć. Zadzwoń do nas i zarezerwuj swój egzemplarz.

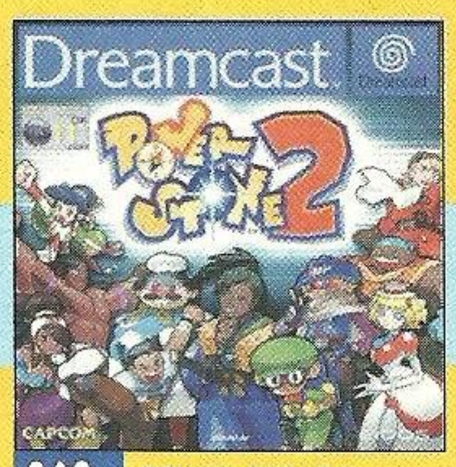
Znajdziesz nas w Internecie... www.ultima.pl

Dreamcast™ Dreamcast



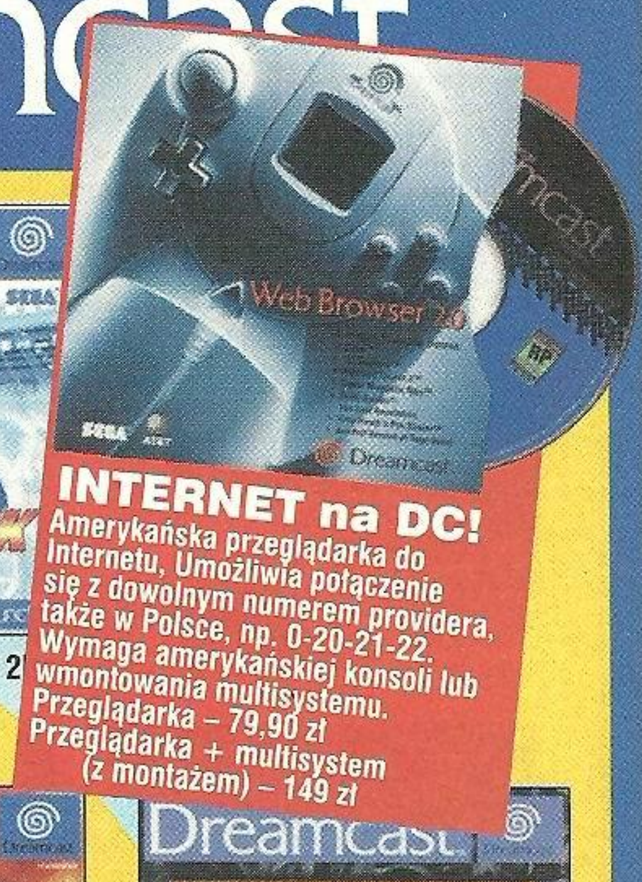
219zł VIRTUA TENNIS
Ocena 10/10 mówi sama za siebie. Po prostu tą grę musisz mieć.

tel. SHENMUE
Tej gry reklamować nie trzeba! Zamów u nas przed premierą.

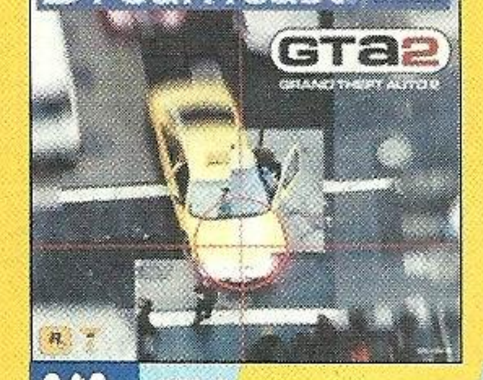


249zł POWER STONE 2
Super bijatyka na interaktywnych arenach. Najlepsza dla czterech graczy. Sprawdź to.

219zł VIRTUA ATHLETE 2
Doskonała olimpiada z najlepszej serii Virtua.

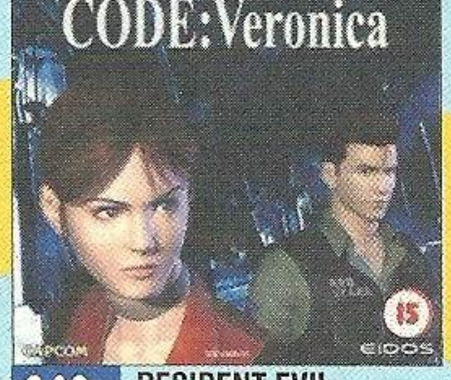


INTERNET na DC!
Amerykańska przeglądarka do Internetu, Umożliwia połączenie się z dowolnym numerem providera, także w Polsce, np. 0-20-21-22. Wymaga amerykańskiej konsoli lub wmontowania multisystemu.
Przeglądarka – 79,90 zł
Przeglądarka + multisystem (z montażem) – 149 zł



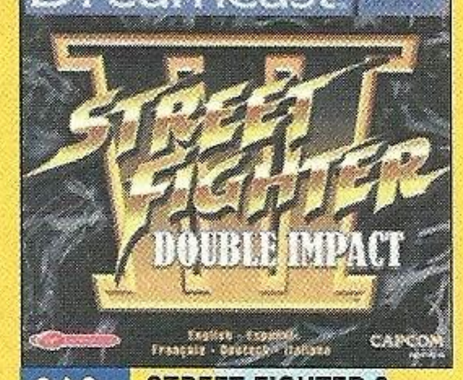
249zł GTA 2
Perypetie miejskiego gangstera z poprawioną grafiką wreszcie na DC.

249zł HIDDEN & DANGEROUS
Pokieruj drużyną swoich komandosów w tej doskonałej grze decyzyjnej.



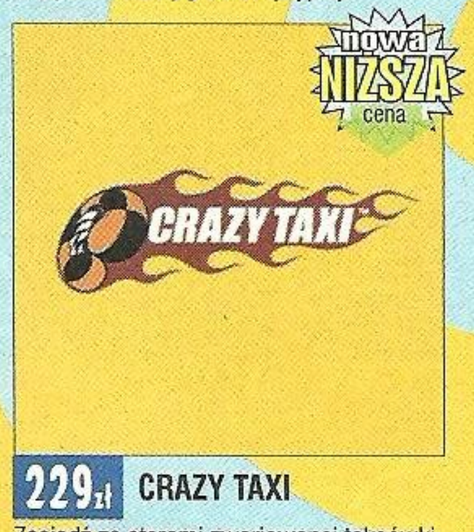
269zł RESIDENT EVIL Codename: VERONICA
Już w sprzedaży! Tylko u nas angielska wersja!

239zł DEAD or ALIVE 2
Kontynuacja popularnego mordobicia, która zdetronizowała Soul Calibur.



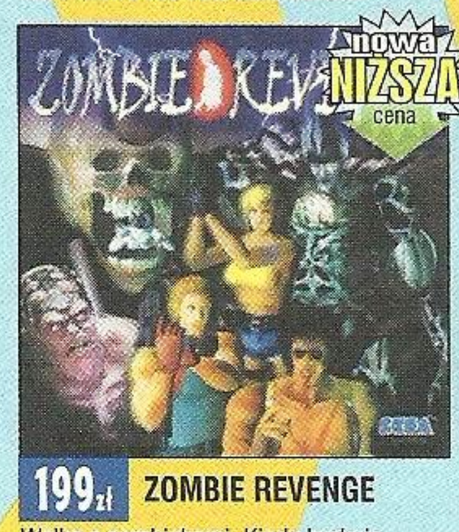
249zł STREET FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT
Najnowszy Street Fighter atakuje. Dwie wersje w cenie jednej gry.

229zł SOUL CALIBUR
Każdy posiadacz Draemcasta musi to mieć! Najlepsze mordobicie wszech czasów.

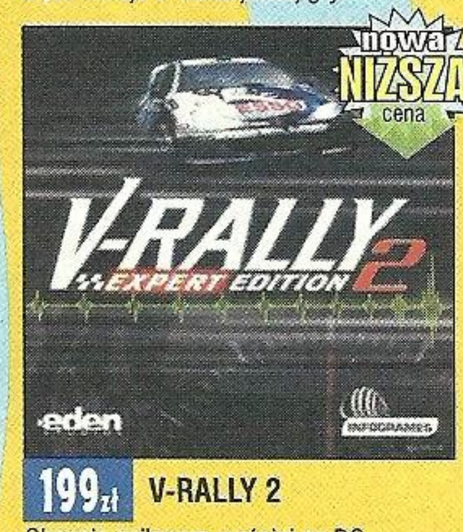


229zł CRAZY TAXI
Zasiądź za sterami zwariowanej taksówki. Pamiętaj: TY RZĄDZISZ NA ULICY!

229zł STAR WARS EPISODE 1 RACER
Wyścigi pod-racerów teraz na DC. Nowe, dodatkowe opcje.



199zł ZOMBIE REVENGE
Walka z zombiakami. Kiedy brakuje amunicji pozostaje walka wręcz.



199zł V-RALLY 2
Obecnie najlepsze wyścigi na DC. Oryginalne wozy, extra grafika.

tel. DREAMCAST

149zł ORYGINALNY JOYPAD

149zł KARTA PAMIĘCI VMU

89zł VIBRATION PACK (nieoryginalny)

99zł Karta pamięci 1 MB (nieoryginalna)

AKCESORIA

Kierownica	299
Vibration Pack (nieoryginalny)	99
RBG Scart Cable	49
RGB Scart Cable + AV	59
AV Cable	59
Pistolet	179
Karta pamięci 4MB	189
Karta pamięci bez wyświetlacza	119
Przedłużacz do Joypada	39
Joypad MadCatz	139
Joypad PSX LOOK	89

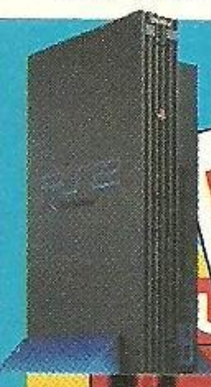
a także gry:

METROPOLIS STREET RACER	tel.
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	199
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	249
HALF LIFE	249
MARVEL vs CAPCOM 2	249

i inne

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

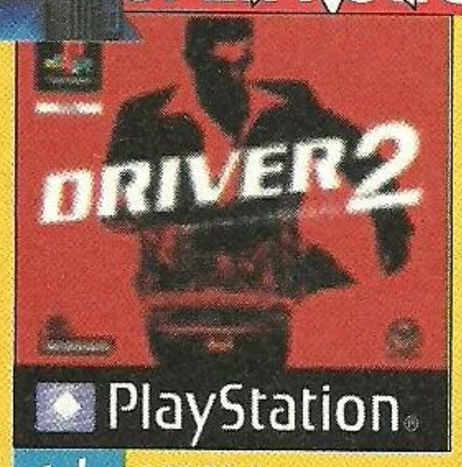
* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA *



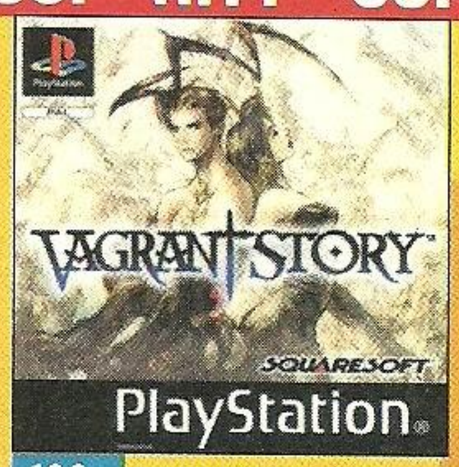
24.11.2000 w Europie
PlayStation 2
Zamów u nas przed premierą
Możesz wygrać ciekawy upominek

PlayStation™ PlayStation™

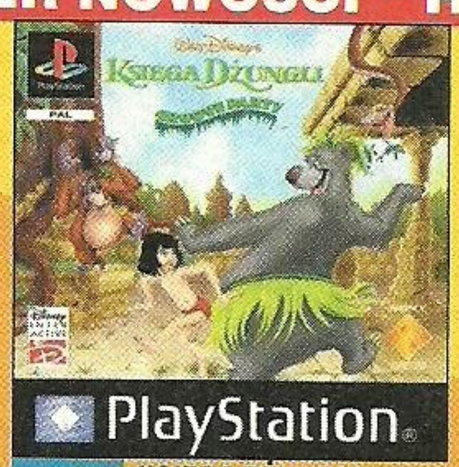
SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *



tel. **DRIVER 2**
Kontynuacja hitu, w którym wcielasz się w gliniarza pod przykrywką mafijnego bandziora. Angielska wersja.



199zł **VAGRANT STORY**
Jedno z lepszych RPG tego roku. Prosto od mistrzów ze SquareSoft. Angielska wersja. Polska instrukcja.

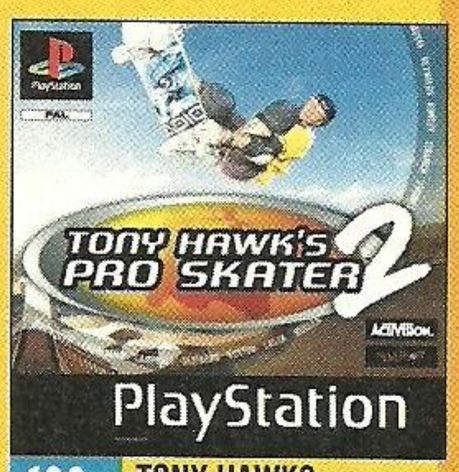


tel. **KSIĘGA DŻUNGLI GROOVE PARTY**
Wirtualna zabawa z bohaterami Księgi Dżungli. Zatańcz na macie razem z Baloo. **Pełna polska wersja językowa.**

179zł **MONSTER RANCHER**
Hodowla wirtualnego zwierzątka. Połączenie Pokemona i Creatures. Cool sprawa!!! Angielska wersja. Polska instrukcja.

179zł **MUPPET MONSTER ADVENTURE**
Przygodówka zręcznościowa z bohaterami Jima Hensona. Dobra zabawa gwarantowana. Angielska wersja. Polska instrukcja.

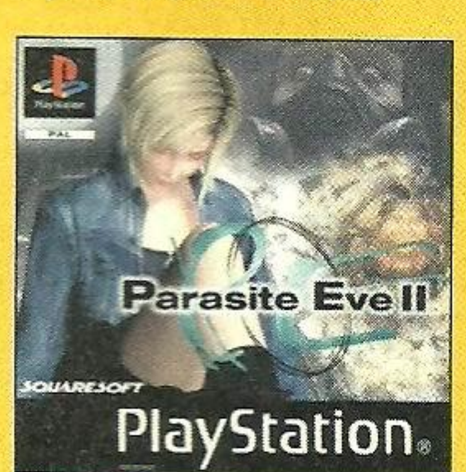
199zł **SPIDER-MAN**
Długo oczekiwane przygody super-bohatera Człowieka-Pająka. CZAD!!! Angielska wersja. Polska instrukcja.



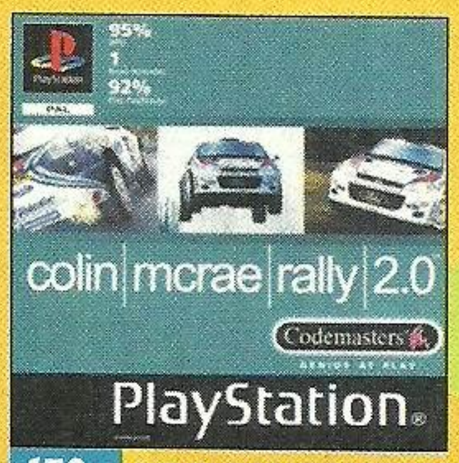
199zł **TONY HAWKS PRO SKATER 2**
Mistrz deski z kółkami atakuje po raz kolejny z podwójną dawką emocji. Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł **TENCHU 2**
Powrót ukrytych morderców Ninja. Dobra akcja, mroczny klimat. Od 18 lat. Angielska wersja. Polska instrukcja.

149zł **X-MEN MUTANT ACADEMY**
Niesamowita gra na podstawie niesamowitego filmu. Sprawdź to! Angielska wersja. Polska instrukcja.

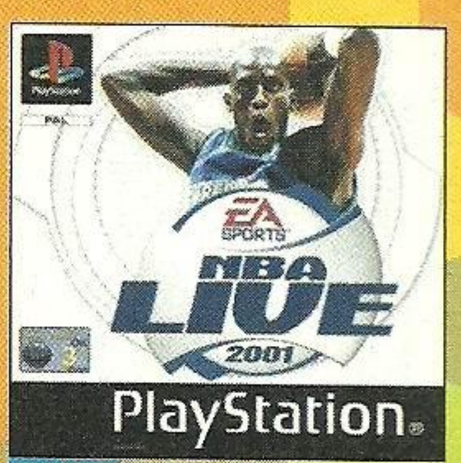


199zł **PARASITE EVE 2**
Pierwszej części nie doczekaliśmy się w Europie, za to druga już jest! Gra, która zmrozi Ci krew w żyłach.



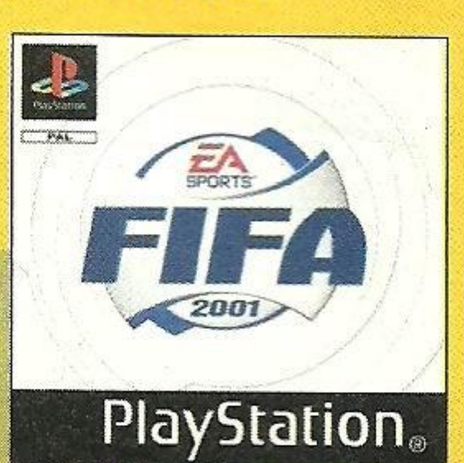
179zł **COLIN McRAE RALLY 2.0**
Poprostu najlepszy rajd stworzonyręką człowieka! Musisz to mieć!

199zł **FRONT MISSION 3**
Turowa strategia mistrzowskiego SquareSoft-u. Walka i braterstwo zamknięte w pancerzu wielkich robotów. Angielska wersja.



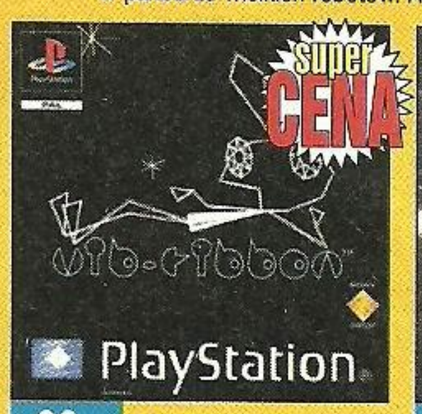
199zł **NBA LIVE 2001**
Najnowsza edycja popularnej koszykówki. Aktualne składy. Angielska wersja.

199zł **VANDAL HEARTS II**
RPG z elementami gry strategiczno-decyzyjnej. Prosto od mistrzów z Konami. Angielska wersja.



199zł **FIFA 2001**
Najnowsza FIFA tylko u nas! Aktualne składy na eliminacje MŚ 2002. Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł **CHASE THE EXPRESS**



99zł **VIB-RIBBON**

179zł **RESIDENT EVIL 3**

199zł **SUIKODEN 2**

159zł **GTA 2**

149zł **ISS PRO EVOLUTION**

JUŻ WKRÓTCE

Nie przegap!
Zamów już dziś!

SPYRO
Year of Dragon
PlayStation

Mortal Kombat 5
Special Forces
PlayStation

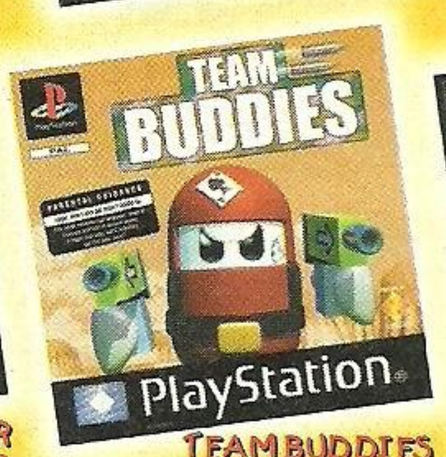
Duke Nukem
Land of Babes
PlayStation

Final Fantasy IX
PlayStation

Medal of Honor
Underground
PlayStation

THE LEGEND OF DRAGOON

MOTO RACER WORLD TOUR



TEAM BUDDIES

ALADDIN Nasira's Revenge

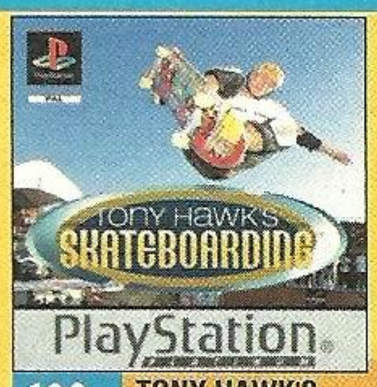
* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

PlayStation™ PlayStation

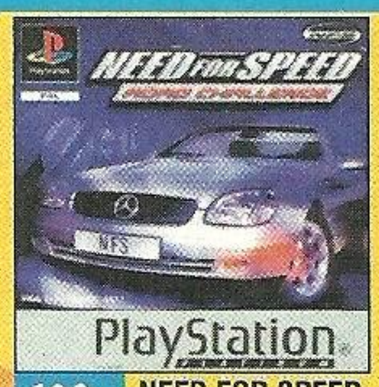
pamiętaj! z Kartą TANIEJ

119 zł METAL GEAL SOLID

99 zł SPYRO 2



109 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



109 zł NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

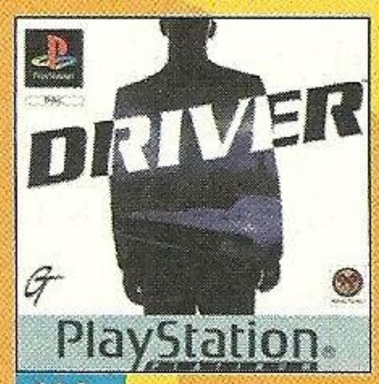
99 zł GRAN TURISMO

109 zł FINAL FANTASY VIII

99 zł CRASH BANDICOOT 3

109 zł GTA

99 zł TEKKEN 3

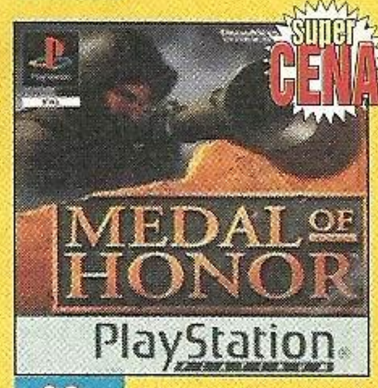


109 zł DRIVER

99 zł GRAN TURISMO 2

99 zł FINAL FANTASY VII

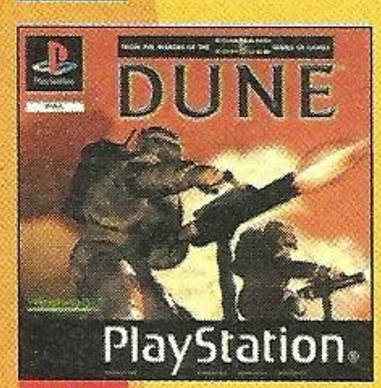
119 zł TOMORROW NEVER DIES



99 zł MEDAL OF HONOR

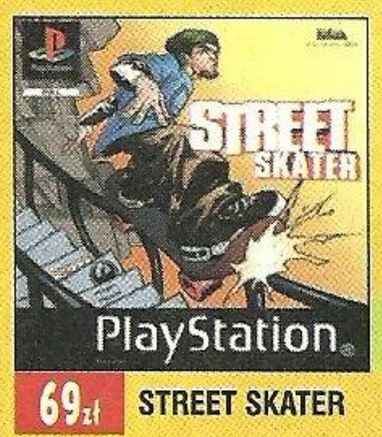
69 zł MARTIAN GOTHIC

69 zł COLIN McRAE RALLY

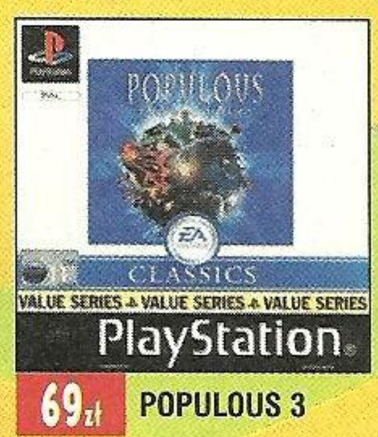


69 zł DUNE

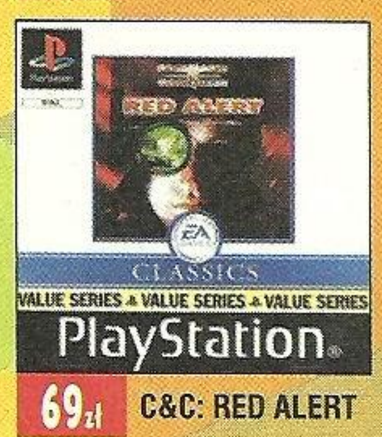
69 zł SPEED FREAKS



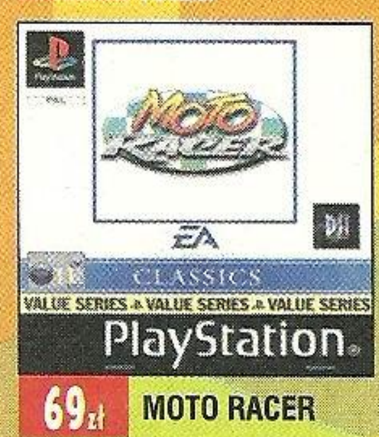
69 zł STREET SKATER



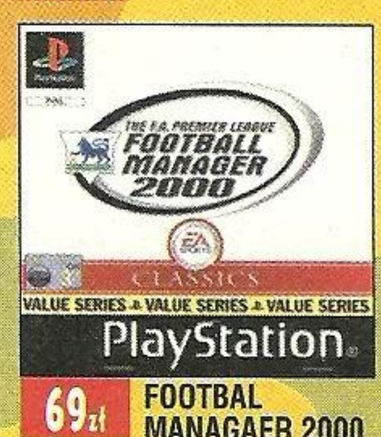
69 zł POPULOUS 3



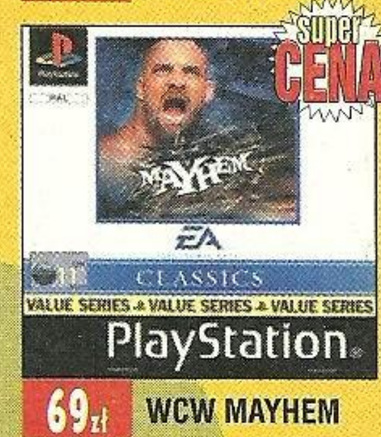
69 zł C&C: RED ALERT



69 zł MOTO RACER



69 zł FOOTBAL MANAGAER 2000



69 zł WCW MAYHEM

29,90 zł PSX JOYPAD

Bardzo dobry, tani pad do PSX.

69 zł SHARK DUAL PAD

Dobry, tani, analogowy joypad o możliwościach Dual Shock-a.

59 zł MYSZKA + PODKŁADKA

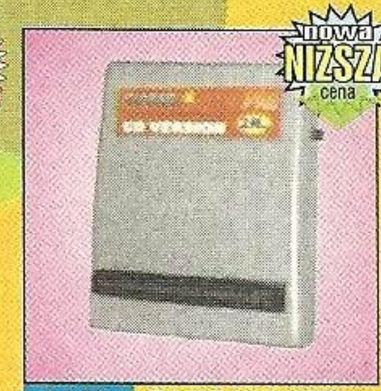
Idealna sprawa do strategii, takich jak C&C Red Alert.

28,90 zł KARTA PAMIĘCI

Karty pamięci 15 bloków już od 28,90 zł.

69 zł KARTA PAMIĘCI 120 bloków

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



69,90 zł GAME HUNTER PRO 2 Mb

Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.

289 zł KIEROWNICA TWIN TURBO

Popularna kierownica ze skrzynią biegów i hamulcem ręcznym. Teraz w super cenie! Masz kilka konsol i PC-ta? Nie kupuj kilku kierownic. Wersja DELUXE (PC, PSX, PS2, N64). **329 zł.**

24,90 zł Kabel RGB Scart

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.

39,90 zł Koszulka METAL GEAR SOLID

rozmiar: M, L, XL, 2XL

39,90 zł Koszulka TOMB RAIDER

rozmiar: M, L, XL, 2XL

39,90 zł Koszulka RESIDENT EVIL

rozmiar: M, L, XL, 2XL

AKCESORIA

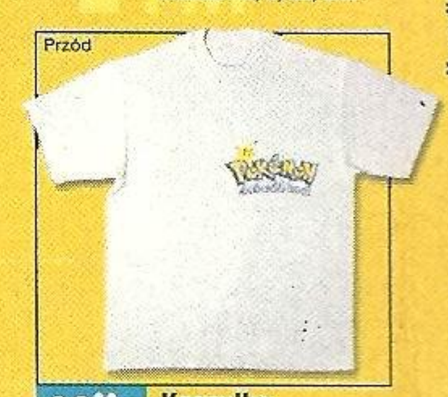
Link Kabel	29,90 zł
Kabel RFU - adapter	49 zł
Sony MultiTap	189 zł
MultiPlayer Adapter	119 zł
ACTION REPLAY	99 zł
Gry RADICA	tel.

Konsola PS One + Dual Shock + instrukcja + karta pamięci gratis — tel.
UWAGA! Oferta ograniczona!

Mysz Sony	139 zł
Karta pamięci 30 bloków	49,90 zł
Karta pamięci 120 bloków (bez kompresji)	119 zł

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.



29,90 zł Koszulka POKEMON

rozmiar: M, L, XL, 2XL

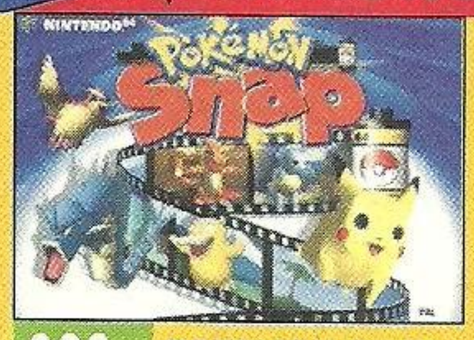
Koszulki dostępne również w sprzedaży hurtowej

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

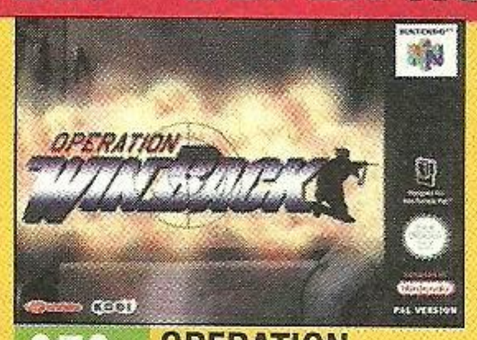
NINTENDO 64

NINTENDO 64

SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *

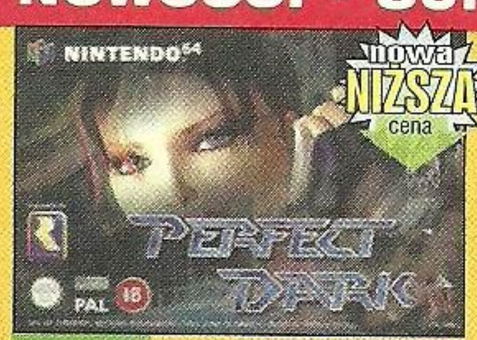


299 zł POKEMON SNAP

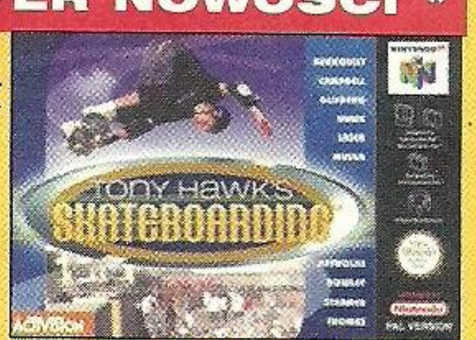


279 zł OPERATION WINBACK

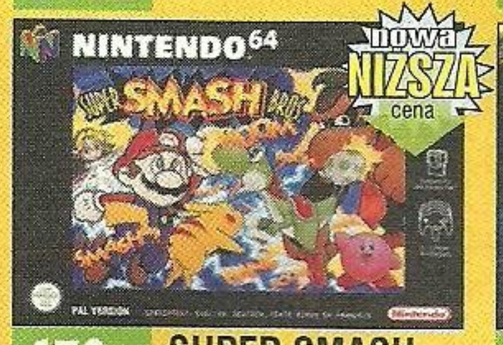
259 zł ISS 2000



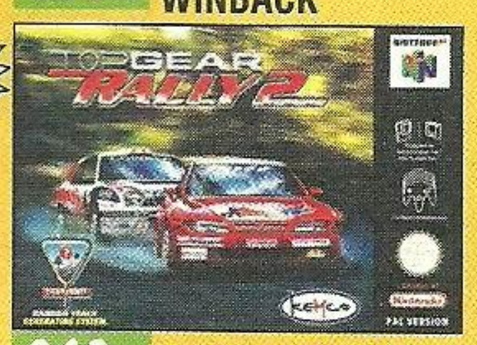
269 zł PERFECT DARK



269 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



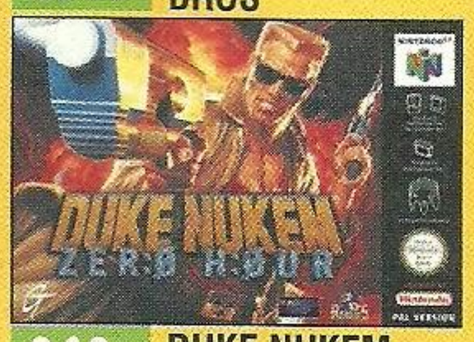
179 zł SUPER SMASH BROS



269 zł TOP GEAR RALLY 2

199 zł RAINBOW SIX

269 zł DONKEY KONG 64



269 zł DUKE NUKEM ZERO HOUR

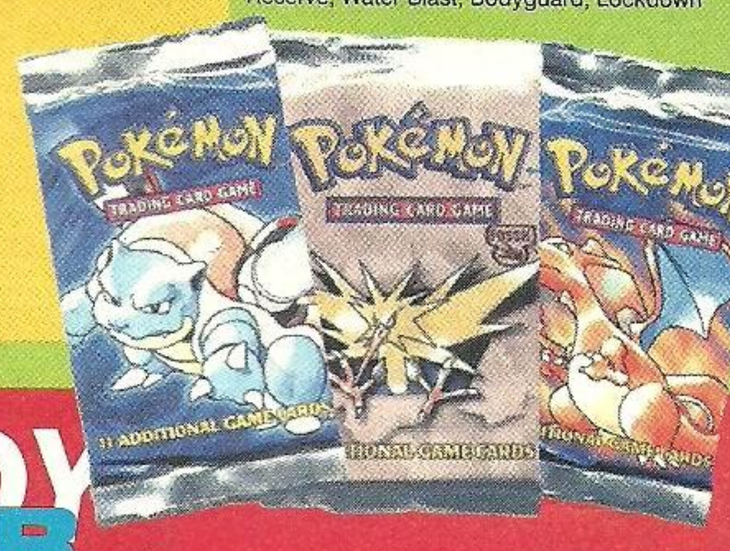
179 zł COMMAND & CONQUER

GRY PROMOCJA:

GOLDENEYE 007	159
MARIO GOLF	179
STARWARS EPISODE 1 RACER	189
TUROK 3	269

AKCESORIA:

JOYPAD	99



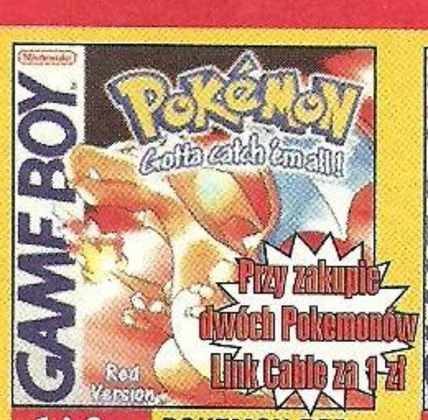
Pokémon

Gra karciana

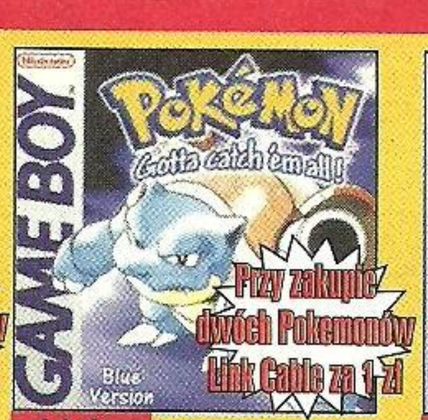
Starter 39
Talia tematyczna 19
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown
Booster tematyczny 9
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown

GAME BOY COLOR

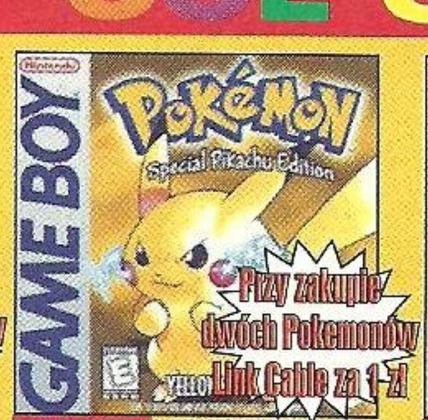
289 zł GAMEBOY COLOR



149 zł POKEMON RED Original Version



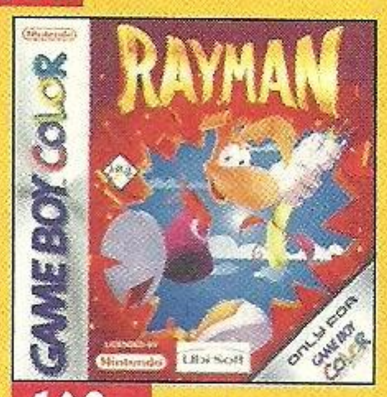
149 zł POKEMON BLUE Original Version



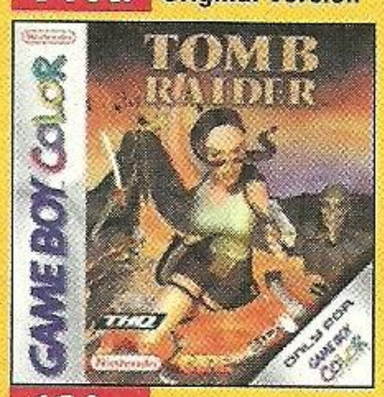
149 zł POKEMON YELLOW Original Version

159 zł PERFECT DARK

29,90 zł Lupa na ekran z podświetleniem



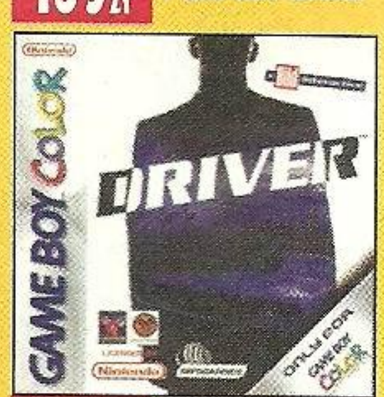
149 zł RAYMAN



159 zł TOMB RAIDER

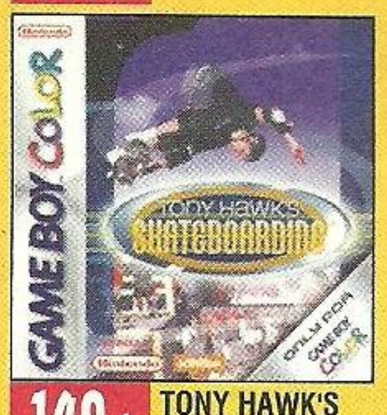
149 zł ISS 2000

149 zł TOM & JERRY



149 zł DRIVER

29,90 zł Kabel do połączenia konsolek (uniwers.)

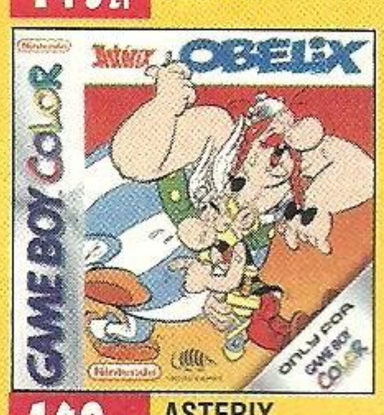


149 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

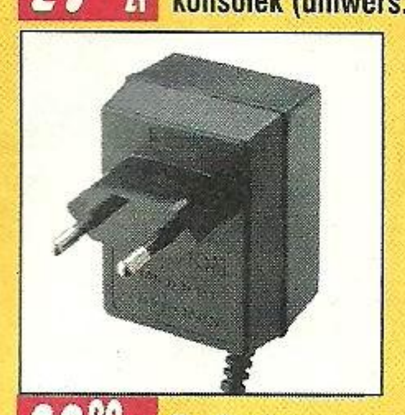
149 zł WARIO LAND 3

149 zł ATTACK FROM MARS

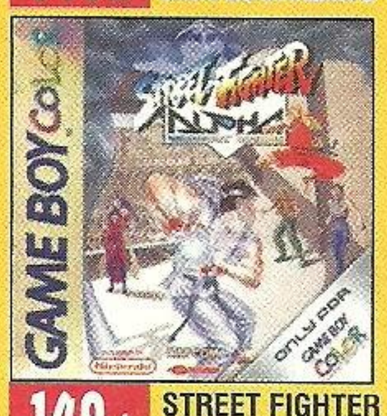
149 zł TASSMAN DEVIL



149 zł ASTERIX & OBELIX

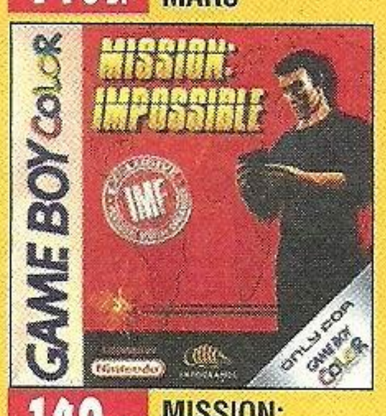


29,90 zł Zasilacz



149 zł STREET FIGHTER ALPHA

149 zł METAL GEAR SOLID



149 zł MISSION: IMPOSSIBLE

149 zł BEAUTY & THE BEAST

A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

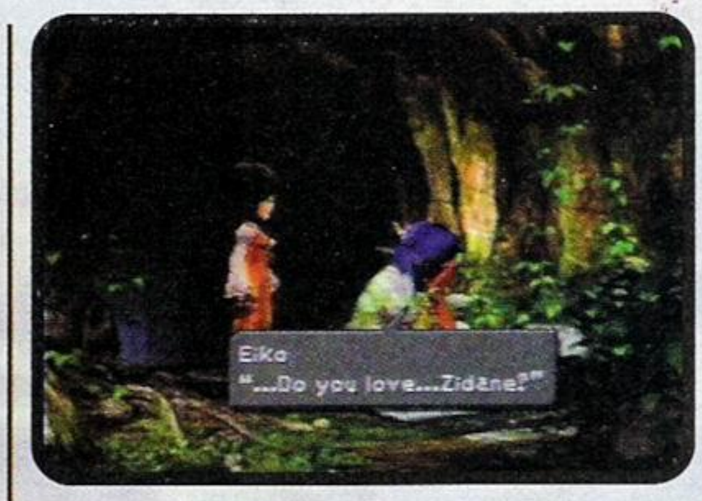
Rumble Pak do GB Color	*59 zł*
Power Pak (akumulator + zasilacz)	*89 zł*
Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba)	*119 zł*
Przezroczysty pokrowiec na GBC	*19,90 zł*
GB Color Set „4 in 1"	*119 zł*

Vivi

Nie było do tej pory w historii gier postaci tak chwytającej za serce jak Vivi. Mały wzrostem, ale wielki duchem mag przyłącza się do drużyni Zidana bardzo szybko. Poznajemy go, gdy próbuje dostać się na przedstawienie w teatrze z fałszywym biletem w garści.
Czarny Mag przypadł nam bardziej do gustu niż główny bohater - złodziejaszek o kocich rysach z ogonem. Razem z Vivim przeżywaliśmy wzloty i upadki, aby w końcu...
Nie, nie będziemy już nic więcej zdradzać. Zagrajcie, to zobaczycie.

ogranicza się wtedy wyłącznie do obserwatorskiej, a szkoda, bo potencjał w tym jest.
Druga rzecz to powrót do czteroosobowej ekipy. Z uwagi na wysoka specjalizację postaci jest to bardzo dużym ułatwieniem. Konieczność wyboru drużyny na nasze barki spada dopiero po uzyskaniu dostępu do latającego statku - wcześniej drużyna jest nam narzucana. Akurat to jest w porządku, bo wszystkie postacie rozwijają się w miarę równomiernie. Ale część graczy może uznać to za ograniczanie ich swobody.

Zmieniona została też gra w karty. Głosy na temat tego czy na lepiej, czy na gorzej mogą być podzielone, ale uważam, że gra jest zbyt mało przejrzysta. Początkowych kilka-kilkanaście partii rozgrywa się zupełnie na czują, a potem i tak nie do końca jest się pewnym rezultatów starć. Oprócz tego gra w karty została zepchnięta na dalszy tor i widać jest, że to tylko dodatek istniejący niejako sam dla siebie.
Zupełnie inaczej ma się jednak sprawa z zabawą w archeologa z chocobosami. Opiera się na prostym schemacie "zimno-ciepło", ale sprawdza się nadzwyczaj dobrze. Bo tego, że chocobosy wróciły, chyba nie muszę dodawać?...
Oprócz chocobosów w FFIX znajduje się całkiem sporo innych mini-gierek, które bardzo ubarwiają rozgrywkę. Do tego należy zaliczyć nieźle napisane dialogi z cwaniackimi tekstami Zidane'a, komicznymi, zupełnie niegramatycznymi odzywkami Quiny oraz przyciężko myślącym Steinerem. Te postacie wnoszą do dialogów humoru, jednak występ, powtórzę to, skradł Vivi. Najlepsza postać



widziana przeze mnie w grze rpg.
Największy cios pozostawiłem jednak na koniec. Nie wiem co takiego się stało, ale grafika FFIX... zbrzydła! Kiedy zobaczycie po raz pierwszy mapę świata i pierwszą walkę, która się tam odbędzie poczujecie szok. Niestety. Grafika mocno podupadła.
Wspominałem też, że coś stało się z animacją czarów i eidolonów. Te drugie zostały skrócone z uwagi na to, że na ten właśnie aspekt narzekano we wcześniejszych grach. Efekt został osiągnięty w sprytny sposób. Za pierwszym razem po użyciu eidolonu widzimy całą animację ataku, ale później - już tylko efekt.
Niestety czary znacznie straciły na swej efektowności.
Podupadł też trochę dźwięk - melodie są niezbyt oryginalne i mało ciekawe. W sumie motywów wpadających w ucho jest bardzo niewiele.
Podsumowując - FFIX i tak sprzeda się w jakiejś astronomicznej liczbie bez względu na to co kto o nim napisze. Ale niestety ta gra w tej postaci na wyższą ocenę niestety nie zasługuje.

Banan

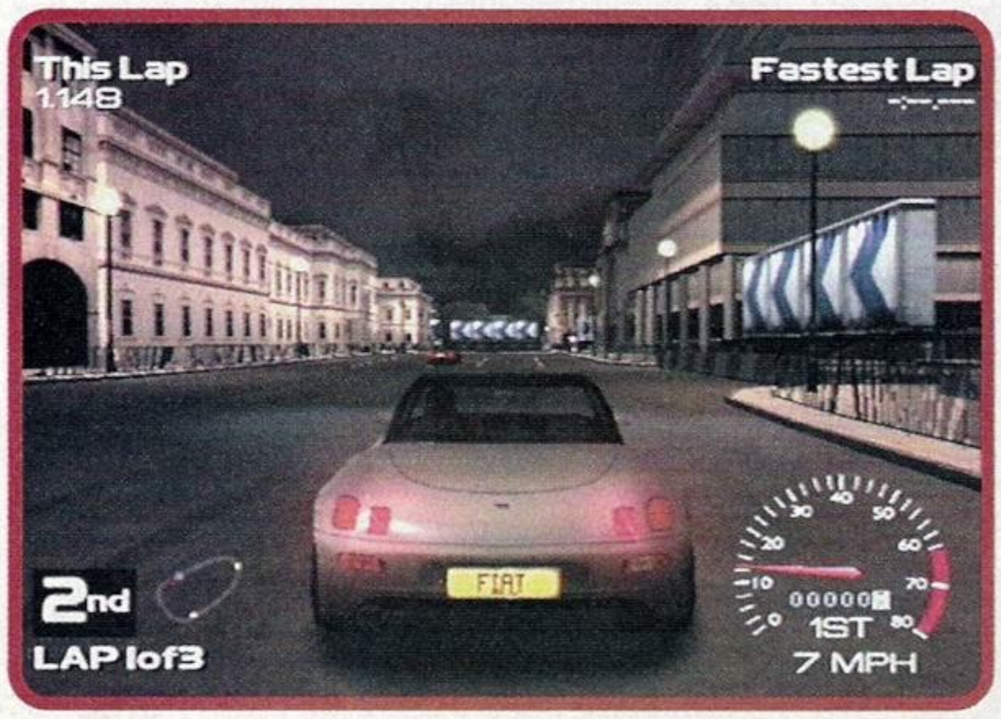
PlayStation 8

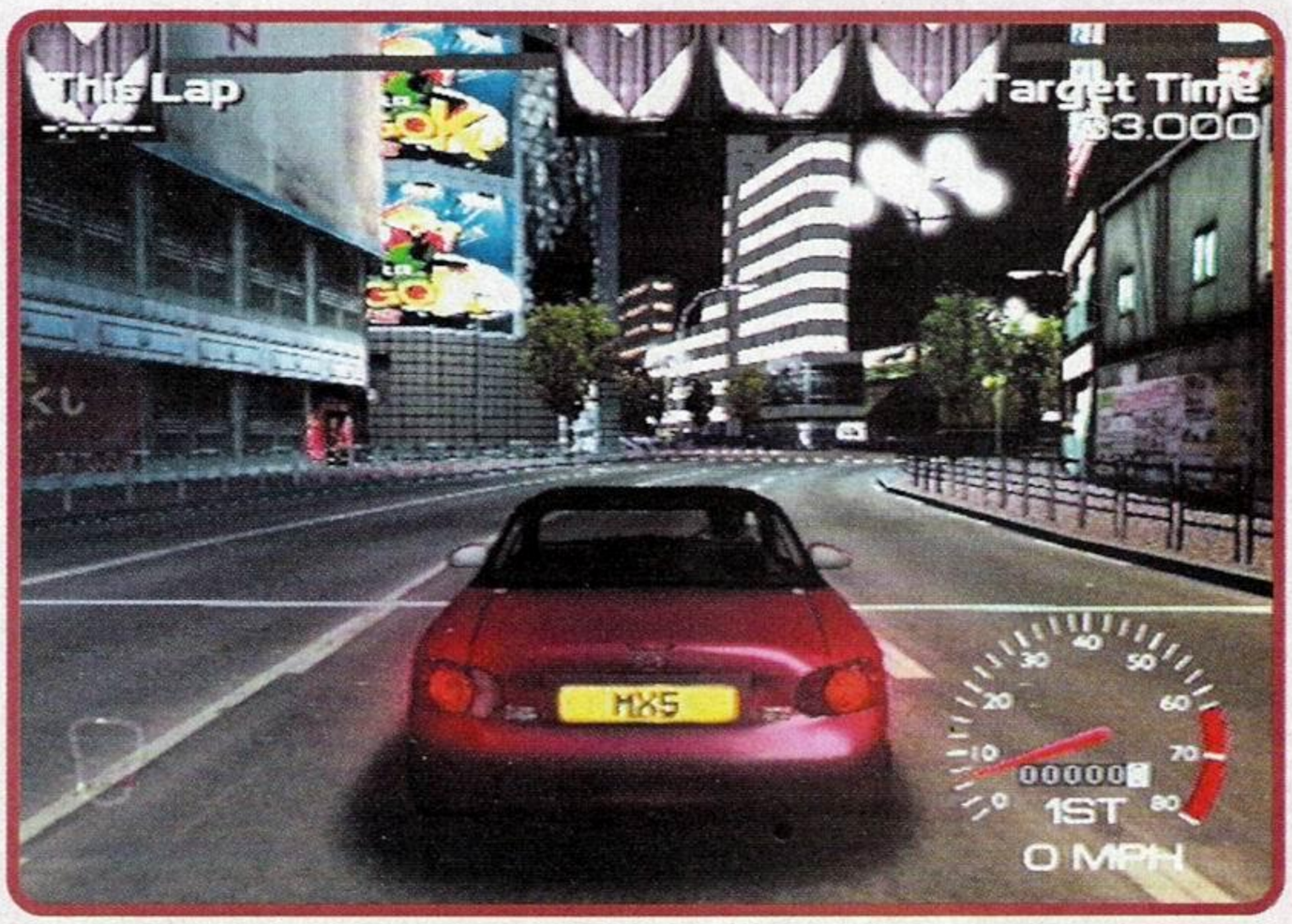
GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Square
Producent: Square
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

**Gdyby wszystko w FFIX było tak udane jak Vivi mielibyśmy grę conajmniej kultową, a tak... Mały mag ogłuszył mnie swoim urokiem i zmiękczył serce do stanu zużytej, moczonej przez miesiąc gąbki. Spowodował, że od pewnego momentu zacząłem grać dla niego. Każdy jego gest ma w sobie tyle pierwotnego wdzięku, że tego nie można było zaprogramować z chłodną kalkulacją. Sque to po prostu wyszło i chwała im za to.
Spójrzcie na Maga i popatrzcie na oklapły czubek jego kapelusza, popatrzcie jak się przewraca, jak poprawia sobie nakrycie głowy. Zajrzyjcie w jego szczenięce oczy, które pałają miłością w gruncie rzeczy do każdego. Trzeba wiele zrobić, żeby Vivi kogoś nie polubił. Podejrzewam, że w końcu każdy z was otoczy Vivi opieką. Będziecie myśleć, że gdy ktoś go skrzywdzi to wyjmie spod poduszki miecz i wepchniecie go prosto w telewizor. Słowem - postać, jakiej nigdy w historii gier nie było.**

Niestety, reszta nie jest już tak wspaniała. Nasz główny bohater jest ociupinę bezpłciowy i sporo mu brakuje do Squala czy Clouda. Grafika - żaden postęp w stosunku do ósemki choć nadal utrzymana na bardzo wysokim poziomie. No i scenariusz... Jak zwykle napakowany akcją na początku, by pod koniec stać się zwykłym zwiedzaniem lokacji i pokonywaniem przeciwników. Czwartej płyty mogłoby by w ogóle nie być - bossowie zaprojektowani są bez jakiegokolwiek polotu. A ostatnia walka z Necro to jakieś nieporozumienie! Kto to w ogóle jest!? Choć są też piękne momenty, lecz większość z nich jest autorstwa Vivi. Grę kupić musicie ponieważ zabawa jest wspaniała, jednak zgadzam się w pełni z Bananem. Dziewiątki być nie mogło. [Brat]





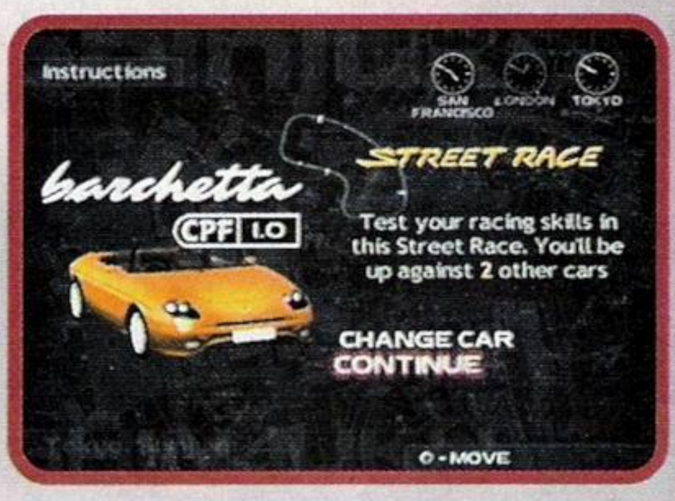
Od dawna zapowiadany racer, który miał dać wszystkim do myślenia. Czy taki jest MSR? Czy pokazuje klasę? A może zasysa jak nie wiem co? Sprawdźcie już teraz...

PIĘKNE, ALE...

Gra niewątpliwie jest wspaniała i dopracowana do bólu. Liczba tras jest ogromna, a o ich wyglądzie nie można złego słowa powiedzieć. Niestety, gra nie wykorzystuje wygładzana krawędzi (anty-aliasingu) i przez to widać czasem schodki. Grajcie na opcji 50Hz - w PAL'u wygląda dużo lepiej. Osobiście uważam, że MSR trochę za wolno się rozkręca. Na początku trzeba pojeździć na czas, pozaliczać jakieś testy, a dopiero potem rozpoczyna się prawdziwa walka w mieście. Trzeba więc przysiąść, ale warto - wizualia i przyjemność z jazdy wynagrodzą wszystko.
[G-Ash]

W 1996 roku panowie z Bizzarre Creations stworzyli FORMULA 1, która była jednym z tytułów sprzedających PlayStation. Teraz ten sam zaspół oddaje w nasze ręce METROPOLIS STREET RACER na DC. I nie ukrywam - ta gra JEST świetna.

Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy to wszechobecne, dziwne ,,K''. Są to pukty Kudos - wyznacznik naszych postępów w grze. Za każdy wygrany wyścig dostajemy odpowiednią liczbę Kudos'ów. Jednak aby zgarnąć dużo punktów nie wystarczy ukończyć trasy na pierwszej pozycji. Istotny jest też styl, w jakim to zrobimy. Chodzi o to, że hamulec ręczny w MSR nie służy do startu pod górkę, ale właśnie do nabijania Kudos'ów! Trzeba nie tylko wygrać wyścig, ale także pokazać kilka ładnych power slide'ów, które zwalniają nasz samochód dużo bardziej niż normalne hamowanie przed wirażem. Odpowiednia ilość zarobionych Kudos potrzebna jest do zaliczenia każdego z 25 rozdziałów, na które podzielona jest gra. W każdym rozdziale mamy do zaliczenia dziesięć zadań. Mogą to być zarówno czasówki, wyścigi z kilkoma oponentami lub próba prędkościowa, gdzie naszym zadaniem jest "zrobienie" odpowiedniej średniej prędkości podczas, na przykład, trzech okrążeń.



Po zaliczeniu wszystkich dziesięciu zadań, dostajemy nowe auto. Samochody możemy też wygrać w niektórych zadaniach. Wystarczy, aby nasz przejazd został odpowiednio wysoko oceniony.

Model jazdy w MSR to coś pomiędzy symulatorem, a zręcznościówką. Gdybym miał szukać podobieństwa, powiedziałbym, że trochę przypomina GRAN TURISMO. Na początku zrobienie dobrego power slide'a jest bardzo trudne, ponieważ dysponujemy autami o stosunkowo małej mocy i po zaciągnięciu ręcznego niemal stają w miejscu. Dopiero, gdy uzyskamy dostęp do lepszych maszyn, możemy zacząć myśleć o efektownym "chodzeniu bokami". Bardzo dobrze oddano uczucie pędu, które cały czas towarzyszy rozgrywce. Już jadąc 120 km/h czujemy, że jest to spora prędkość. Później, gdy Mitsubishi Lancer'em mkniemy grubo ponad dwie setki, naprawdę to widać! Podobnie, jak różnicę między samochodami z napędem przednim, tylnym i na cztery koła.

Jeśli chodzi o samochody, to w MSR możemy zasiąść za kierownicą jednego z ponad 40 aut pochodzących od 14 producentów takich jak na przykład Mercedes, Toyota, Renault, Rover, Mitsubishi czy Alfa Romeo.

Ale głównym atutem gry na zawsze pozostaną trasy. Otóż jeździć możemy po odgrodzonych ulicach Tokio, San Francisco i Londynu. Wszystkie miejsca, które przedstawiono w grze istnieją naprawdę. Rozpoznałem nawet księgarnię na Trafalgar Square w Londynie, gdzie kupiłem sobie komplet pocztówek z X-Files!!! Oczywiście wykonanie zarówno tras jak i pojazdów to mistrzostwo świata. Od razu widać różnicę między teksturami z Frisco, a na przykład pięknie oświetlonego Tokio, gdzie wiszące na biurowcach telebimy wyświetlają reklamy. Najfajniejsze jest jednak to, że żadna część trasy nie wyłania się nieoczekiwanie kilka metrów przed maską samochodu - cały czas widzimy miasto. Aż po horyzont...

Drobne zastrzeżenia mam jedynie do modeli kilku samochodów, które wyglądają jak plastikowe zabawki. Najbardziej widoczne jest to w menu - podczas gry wszystko dzieje się tak szybko, że ciężko przypatrywać się swojemu samochodowi.

Oprawa dźwiękowa gry także stoi na bardzo wysokim poziomie. O ile w kwestii samych efektów dźwiękowych ciężko wymyślić coś nowego, to sprawę muzyki rozwiązano ciekawie. W każdym mieście jest kilka stacji radiowych, których DJ'e puszczają różną muzykę. Możemy więc wybrać między, jazzem, rockiem, hiphopem, funkiem, albo country. Istnieje też możliwość zrobienia własnej składanki z kilkudziesięciu utworów dostępnych w grze.

W METROPOLIS STREET RACER warto zagrać. Bezapelacyjnie. Jest szybka, ładna i potrzeba sporo czasu, aby ją ukończyć. Ponadto fajnie jest zbierać Kudosy, a później swoje rekordy udostępnić w internecie. No i multiplayer na splitscreenie rządzi. Gorąco polecam...

Nolster

Dreamcast 9

GRAFIKA 10
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: Sega
Producent: Bizzarre
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

PRINCE NASEEM BOXING

„Książe" Naseem Hamed to dość dobry angielski bokser i znakomity showman. W świecie gier Naseemowi nie idzie tak dobrze. Przegrał z KNOCKOUT KINGS 2001 i zapewne cięgi dostanie również od R2R2 na PSX'a.

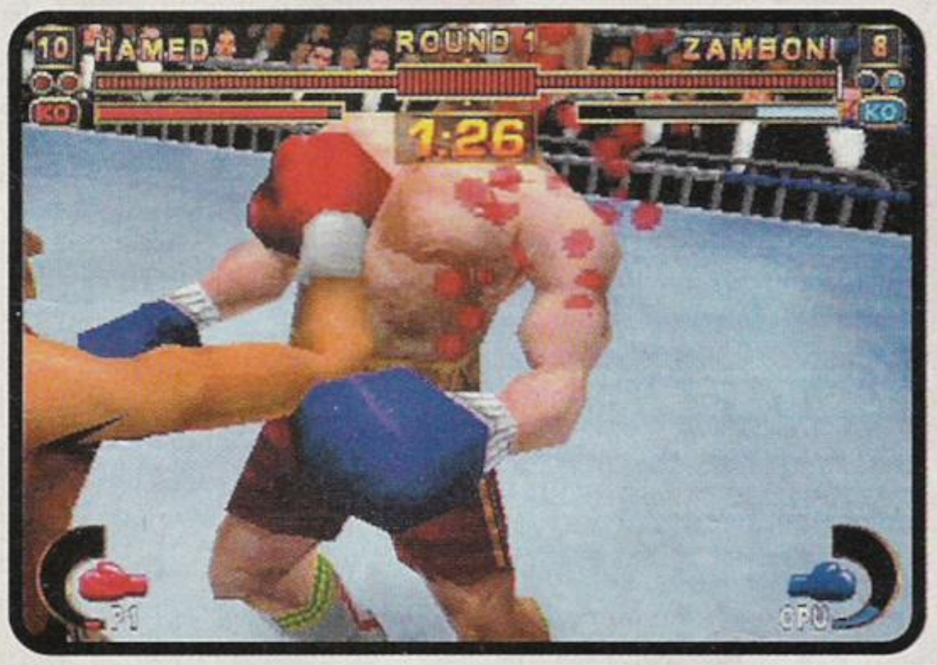
PRINCE NASEEM BOXING jest poważną wpadką Codemasters. Wcześniej ta firma przyzwyczaiła nas do wysokiego poziomu swych produkcji. Były to jednak głównie wyścigi samochodowe. "Mistrzowie Kodu" powinni byli jednak zostać na dobrze sobie znanym poletku, gdyż w boksie najwyraźniej sobie nie radzą. W zapowiedziach gra prezentowała się rewelacyjnie, miała to być najlepszy, najfajniejszy, najładniejszy i w ogóle naj... boks jaki dotychczas wydano. Rzeczywistość (jak zwykle) brutalnie zweryfikowała te zapewnienia.
Na początku gry wydawało mi się że będzie to symulator, po kilku rundach zmieniłem zdanie. Toż to zręcznościówka pełną gębą! Są ciosy specjalne, po odpaleniu którychobraz wokół bokserów ciemnieje i widać w zwolnionym tempie potężną plombę aplikowaną przeciwnikowi. Efekty graficzne towarzyszące uderzeniom są bardzo podobne do tych znanych z Tekkena. Również reszta obecnych w składzie bokserów przemawia za humorystycznym podejściem do mordobicia: wyznawca voodoo, dziadek jak z filmów kung fu, koleś bardzo podobny do ruskiego boksera Ivana Drago i inne niezbyt poważnie wyglądające postacie. Tak więc jest to gra mająca zamiar konkurować z R2R2. Graficznie nie jest najgorzej. Przyzwoite hale, nawet ładny ring, postacie dość szczegółowe (Naseem jest nawet podobny do siebie). Menu proste ale dzięki temu schludne i przejrzyste. Jest jeden mankament: wszystko jest ładnie, dopóki nie zacznie się walka. Animacja postaci jest beznadziejna, padające ciosy są nienaturalne. Ruchy bokserów, a w szczególności uniki wołają o pomstę do nieba. Nie jest to coś, czego spodziewałem się po tak szumnych zapowiedziach. Muzyka i dźwięk są średniej jakości. W intrze nawet niezłe, później już gorzej, z ringu zaś dobiegają nas odgłosy zwyczajnie słabe. Uszu zatem PNB również nie pieści.

Przyjemność z gry jest jak cała reszta. Czyli na średnim poziomie. Sterowanie jest proste ale niezbyt dokładne. Są problemy z celnością, gdyż nigdy nie można być pewnym tego, czy cios dojdzie, czy też nie. Postacie nie dają się łatwo prowadzić w ringu, więc w walkę wkłada się dużo energii (może o to chodziło?).

Można pograć. Ale tylko raz, ponieważ jak już ją wyłączysz, to nie znajdziesz w sobie sił by ponownie z nią walczyć. No Contest.

Marcellus

PS: Gra w USA została wydana jako MIKE TYSON BOXING.



PlayStation 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

Wydawca: CodeMasters
Producent: Codemasters
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

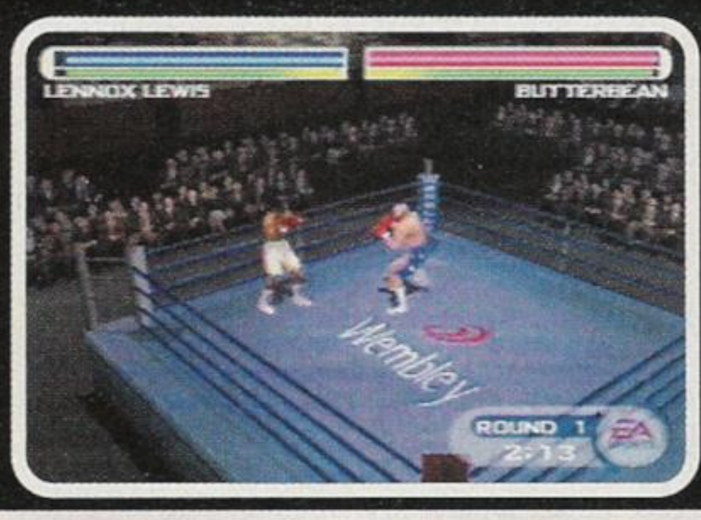
KNOCKOUT KINGS 2001

Jeżeli kochacie boks i realistyczne do niego podejście to trafiliście pod właściwy adres. Przed wami niepokonany mistrz i jedyny symulator z prawdziwego zdarzenia tego najtwardszego sportu na świecie.

W grze znajdziecie niemal wszystkich największych bokserów - i to zarówno tych współczesnych jak i starych mistrzów. Wśród bokserów wagi ciężkiej z historii są: Muhammad Ali, Joe Frazier, Rocky Marciano i Jack Dempsey. Z bokserów tej samej kategorii, ale współczesnych są tu takie sławy jak: Lennox Lewis, Evander Holyfield, David Tua i Michael Grant. Bokserzy lżejszych kategorii są reprezentowani przez, między innymi: Oscara De La Hoya, Pernella Whitakera, Shane Mosleya, Zab'a Judah i Floyda Mayweathera Jr. Jak widać, znaleźli się tu sami najlepsi bokserzy. Nie dziwi więc chyba specjalnie brak naszego Jądrusia. Prędzej mógłby się tu znaleźć "Tiger" Michalczewski. Z najlepszych bokserów świata brakuje Mike'a Tysona i Prince Naseem'a Hameda. Ale oni stworzyli własną grę, której recenzję możecie przeczytać na tej stronie. Zabrakło także Roy'a Jones'a Jr. Najlepszego obecnie boksera na świecie bez podziału na kategorie wagowe. Poza tym w grze znalazły się także kobiety, ale mnie jakoś boks w wykonaniu pań nie pociąga. Są także sędziowie ringowi znani z prawdziwych walk i równie znany zapowiadacz czyli Jimmy Lennon Jr.

Jak na możliwości szaraka gra prezentuje się naprawdę nieźle. Nie cierpicie tych słów? Trudno, ale tak właśnie jest. Postacie wyglądają dobrze - szczególnie udało się odtworzenie ich wirtualnych twarzy- bez większego problemu można rozpoznać Lewis'a czy Oscara De La Hoya. Może bokserzy są trochę zbyt smukli, ale naprawdę nie przeszkadza to w odbiorze wizualnym walki. Szczególnie, że animacja postaci jest naprawdę bardzo dobra. Nie od wszystkich ciosów czuć wprawdzie siłę, ale czy w trakcie walki każde uderzenie musi symulować działanie kafara?
Dźwięk jest świetny: w menu przygrywa niezły rap, a zapowiadacz spisuje się rewelacyjnie. Ciosy brzmią bardzo dobrze - jęk przeciwnika po tym jak dostał w wątrobę wydaje mi się jakoś taki miły dla ucha. Grywalność jest niesamowita. Mamy całe mnóstwo możliwości i kombinacji: są ciosy nieczyste (z łokcia, z główki itd.), serie tułów - głowa lub na odwrót i niedozwolone ciosy w zwarciu (na przykład w tył głowy). Ofensywa jest po prostu bardzo dobrze dopracowana. Natomiast już z obroną jest znacznie gorzej. Aby bronić się efektownie i skutecznie potrzeba niesamowitego refleksu. Na szczęście najlepszą obroną cały czas jest atak. Przygodę z boksem najlepiej jest zacząć od trybu kariery. Po stworzeniu sobie boksera, w trakcie treningu mamy prezentację wszystkich ciosów i uników. Gra świetnie spisuje się w wersji dla jednego gracza lecz dla dwóch graczy też znajdzie się coś miłego. To jest naprawdę najlepszy symulator boksu na konsolę. Zwycięstwo przez KO w pierwszej rundzie nad wszystkimi konkurentami.

Marcellus



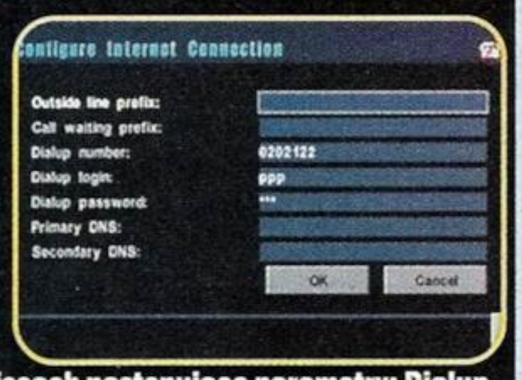
PlayStation 8

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: EA
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

- 4 x 4 W INTERNECIE -

Jeśli już nauczyliście się jeździć, wybraliście swoją ulubioną ciężarówkę i poznaliście wszystkie trasy, czas na spróbowanie szczęścia w wyścigach z innymi graczami. Postaram się krok po kroku wyjaśnić w jaki sposób wejść do sieci w poszukiwaniu oponentów. Gra zresztą ma zawansowany system pomocy - w każdej chwili można wcisnąć przycisk „Y" i przeczytać wytyczne. txt: Gulash



Wybierzcie z menu opcję Network. Jeśli wcześniej korzystaliście na przykład z Web Browsera, wiecie co robić (Connect). Jeśli nie - przejdźcie do opcji Configure i wpiszcie w trzech miejscach następujące parametry: Dialup Number - 0202122, Dialup login: ppp, Dialup password: ppp. No i najwyższy czas na Connect.

Pojawią się cztery możliwości dotyczące programu GameSpy. Można stworzyć swój profil - to trwa chwilkę, a później nie będzie trzeba przez to przechodzić (Create a new GameSpy account and Login). Wpiszcie swój e-mail, ksywę i hasło. Potem w drugim oknie podajcie jakieś dane. Gotowe? Idziemy dalej...

Pojawią się serwery, do których możemy się podłączyć by porozmawiać i grać. Obok pojawi się lista graczy aktualnie obecnych. Podłączcie się do tego, obok którego jest mniejsza liczba. To PING, czyli czas potrzebny na przesłanie pakietu do serwera i z powrotem. Im niższa wartość, tym lepiej. Teraz pojawią się kanały na serwerze (patrz screen). Wejdźcie do jednego z nich by nawiązać kontakty.

Jesteśmy w głównym pokoju, z którego można już dostać się do gry. Gracze gromadzą się w mniejszych pokoikach (z prawej strony ekranu). Wejdźmy do jednego - najlepiej do tego, w którym aktualnie brakuje zawodnika (liczba graczy wynosi 3 z 4 możliwych). Tutaj możecie też założyć własną grę (Host Game)!

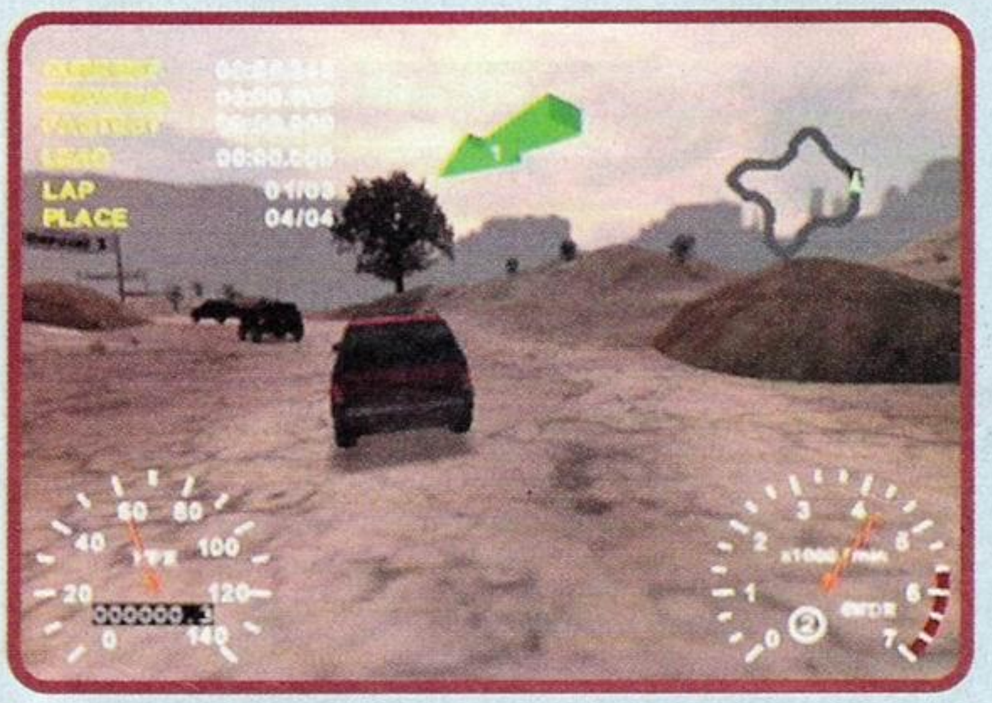
Zdecydowaliśmy się włączyć do czyjejś zabawy. Po wejściu do pokoju można rozmawiać z innymi, wybrać samochód i ustawić swoje opcje. Grą jednak rządzi ten, który ją założył. Skorzystajcie z podpowiedzi ("Y"). Gdy wszystko będzie gotowe, wybierzcie opcję Ready 2 Race. Obok waszej ksywki powinna pojawić się odpowiednia ikonka...

Iiii-haaa! Udało się. Jedziemy i ścigamy się z innymi graczami! Poozostaje tylko grzać do przodu ile wlezie i budować swój obraz niepokonanego...

Tak to wygląda w praktyce. Gra się naprawdę fajnie, mimo dużych odległości od serwerów. Najlepiej umówić się z kilkoma kumplami (z Polski, hehe) na konkretną godzinę i założyć swoją grę - połączenie będzie szybsze, gdyż to jeden z graczy przejmuje na siebie rolę serwera. Powodzenia!!!

Oto pierwszy wyścig wykorzystujący w pełni możliwości sieciowe DC. Tak poza tym zawsze chciałem zobaczyć prawdziwe terenówki w akcji...

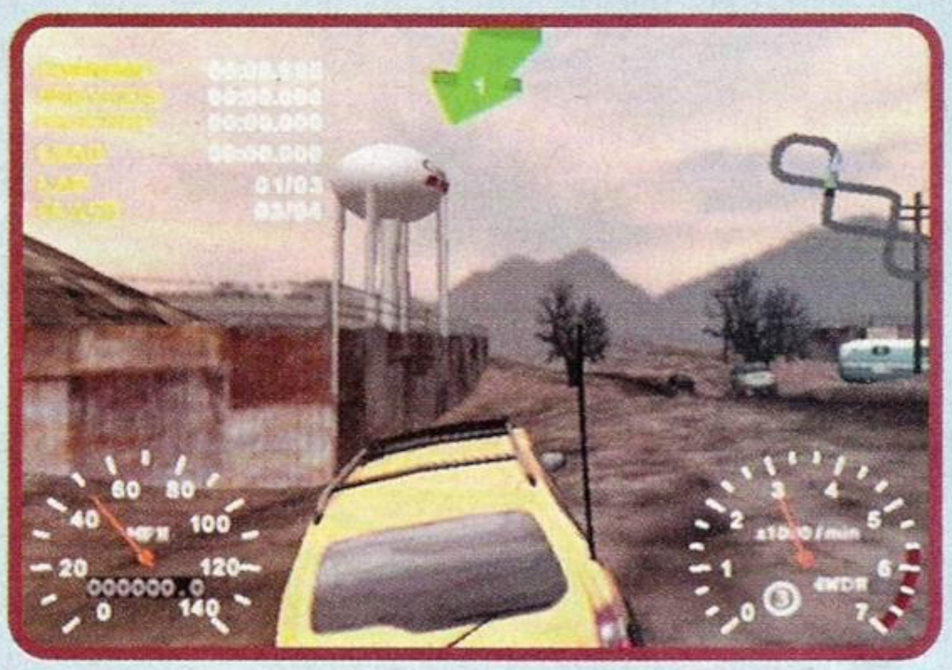
4X4 EVOLUTION



Terenowe wyścigi ciężarówek to wdzięczny pomysł na grę. Dobrze, że wreszcie powstała taka pozycja. Może nie oddaje ona w pełni emocji towarzyszących tym zawodom w stu procentach, ale ma sporo innych zalet.

Gra oferuje standardowy garnitur opcji. Jeden wyścig, multiplayer (do 4 graczy na jednej konsoli), time trial oraz kariera. W tej ostatniej opcji zaczynamy z 30-oma tysiącami dolarów na koncie, a naszym celem są jak zawsze sława i pieniądze. Po wygranym wyścigu możemy tunningować naszą maszynę lub składać na nowo. I tak w kółko - bo to w końcu wyścigi. Sam tunning jest bardzo rozbudowany i dostarczy sporo radości miłośnikom grzebania w smarze.

Możemy jeździć terenowym Lexusem, Nissanem, Dodgem lub Toyotą. Wybór samochodów jest spory, a znawcy i koneserzy będą zadowoleni w takim samym stopniu, jak laicy. Dla każdego coś miłego.



Model jazdy przedstawiony w 4X4 EVO jest zupełnie inny niż w znanych nam wyścigach. Auta wydają się powolne (gdy się rozpędzą są szybkie), ale na skręty kierownicy reagują bardzo szybko. Konieczne będzie hamowanie na zakrętach, dobre poznanie i wyczucie wozu. Więcej w tym symulacji niż zręcznościówki. Bardzo pozytywnym aspektem jest fizyka gry - ciężarówki doskonale i efektownie reagują na wyboje.

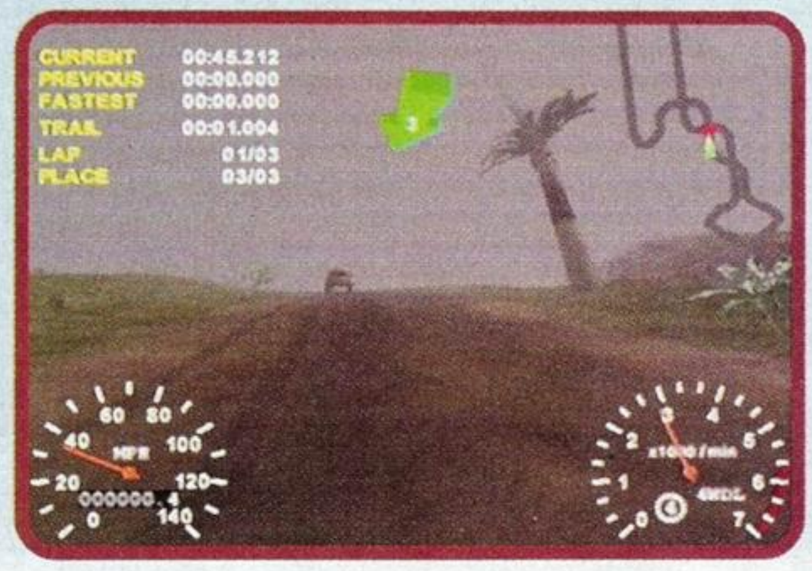
Trasy na ogół nie rozczarowują, ale też nie zachwycają - ot, pustynia i kilka kamieni bądź zabłocona droga. Wszystkiego jest jednak mnóstwo - to gra na długo. Oprawa graficzna jest troszkę lepsza, niż przeciętna. Czasem gra prezentuje się wspaniale, a czasem nienaturalnie i plastikowo. Samochody wykonano dobrze - zdecydowanie lepiej niż otoczenie.

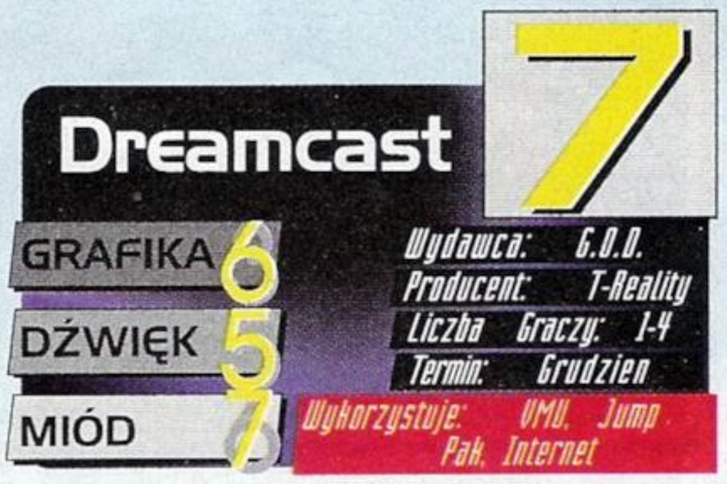
W kwestii oprawy dźwiękowej 4X4 EVO nie pokazuje praktycznie niczego nowego. Muzyka grająca w tle jest denerwująca, a odgłosy silnika - mało przekonywujące. Terenówki to przecież nie 70-konne samochodziki, ale potężne maszyny. Powinny brzmieć odpowiednio...

Najbardziej interesująca jest opcja gry przez Internet. Łączymy się, a następnie za pomocą znanego wśród PieCuchów GameSpy'a szukamy oponenta. Możemy z nim pogadać wpisując komendy padem, klawiaturą lub skorzystać z kilkunastu przydatnych zdań, które wpisali autorzy. W przypadku samej gry autorom należą się brawa - przy opóźnieniu rzędu 700 milisekund **da się grać**! Opóźnienia nawet nie widać, a teoretycznie jest ono naprawdę wielkie - jeśli nie wierzycie, spytajcie kumpli PeCetowców. Bardzo podoba mi się idea współzawodniczenia z blacharzami. Wreszcie można im pokazać...

4X4 EVOLUTION to niezła gra. Przełomowa ze względu na dobrą obsługę sieci. Tutaj nie łączymy się bowiem z SegaNetem, tak więc Sega nie ma prawa żądać od nas opłat za korzystanie z łącz. Nigdy. Dlatego warto go chociaż zobaczyć, a być może nawet kupić.

Nolster (& Gulash)





STAR WARS DEMOLITION

Tak jak w końcu okazało się, że produkowanie złota z ołowiu jest możliwe (tylko nieopłacalnie drogie), tak też całkiem niedawno opublikowano w jednym z amerykańskich pism naukowych "przepis" na silnik jonowy, o którym po raz pierwszy słyszeliśmy z filmów "Gwiezdne Wojny".

Niestety nowatorstwem nie popisali się twórcy STAR WARS: DEMOLITION, choć, trzeba przyznać - wykonali kawał rzetelnej roboty. Całość dzieje się gdzieś między akcją filmu "Imperium Kontratakuje", a "Powrót Jedi". Otóż w czasie, gdy Imperium zwalcza Rebelię, Han Solo leży w karbonicie, a Leia obmyśla plan jego uwolnienia, przemytnik i hazardzista, Jabba the Hutt... świetnie się bawi. Zgarnia kasę na turniejach, w których może wziąć udział każdy, a idea ich jest taka, żeby rozwalić przeciwnika na jednej z przygotowanych do tego celu aren. Żeby było zabawniej areny rozmieszczone są na pustynnej planecie Tattooine, na porośniętej lasem Naboo (szkoda, że nie można rozjeżdżać Jar-Jar Binksów), w Mieście w Chmurach Lando Carlissiana, planecie Dagobah, Gwieździe Śmierci, no i - co oczywiste - Mos Eisley.

Cała gra nie może wręcz nie kojarzyć się ze słynnymi produkcjami spod znaku VIGILANTE. Faktycznie: wybieramy sobie pojazdy i kierowców do nich. Potem jeździmy po terenowej arenie i zbieramy niespodzianki, rozwalając przy tym zawodników, którzy kręcą się w pobliżu. Wszystko ma jednakowoż klimat Gwiezdnych Wojen. I kierowcy (np. Boba Fett), i ich pojazdy (słynne walkery, landspeeder Luke'a, Droid bojowy na swoim skuterku, itp) wzięci są wprost ze świata filmu. Nie sposób oddzielić tego od dźwięku: skopiowany idealnie. Począwszy od odgłosów silników, po sławny gwizd laserów. Trzeba tu od razu powiedzieć, że dźwięk jest jedną z wielkich potęg tej gry. Naprawdę oddaje klimat i pozwala momentami całkowicie przenieść się w ferwor walki.

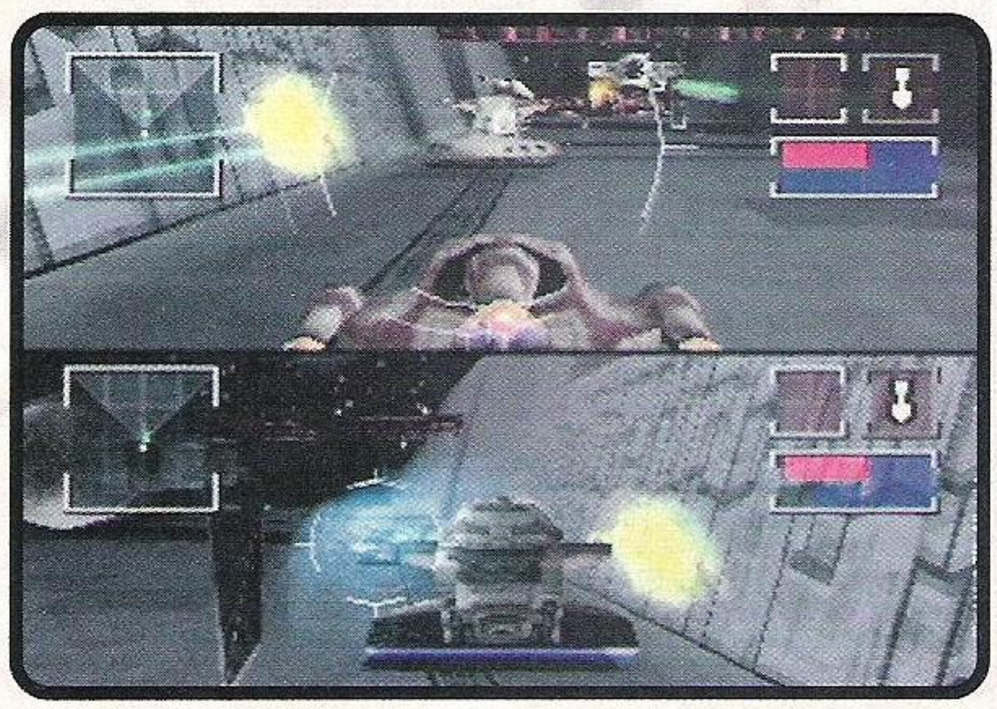
Troszkę ciężej z grafiką. Niestety - ze względu na olbrzymią liczbę detali, jakich dostarcza sama akcja gry (kolizje, powerupy, celowanie, eksplozje, maszyny) nie można było wycisnąć wszystkiego z tła. Stąd też wydaje się ono może nieco monotonne - wielokrotnie przewijają się przez nie te same motywy, ale muszę powiedzieć, że podczas gry nie ma czasu zbyt dokładnie mu się przyglądać. Tym bardziej, gdy grasz z kumplem. Można by czepić się także animacji. Niestety brak grze nieco dynamiki (którą sugeruje odjazdowe intro). Gdyby pojazdy poruszały się ździebko szybciej mielibyśmy prawdziwe szaleństwo. A tak przypomina to nieco grę taktyczną. Poza tym chyba hoovery wszelkiego rodzaju, bądź też skafander. Boby Fetta powinny mieć niewielki promień skrętu...

Po namyśle dochodzę jednak do wniosku, że to dobry pomysł, że ciężko obrócić się "lataczami", bo każe stosować zupełnie odmienne taktyki dla różnych typów pojazdów. Strzelającymi atakuje się z daleka - znalezienie się blisko grozi śmiercią. Natomiast pojazdy kroczące (lub potwory) będą kryć się po załomach murów, wnętrzach budowli i dziurach w ziemi, by nagle wyskoczyć znienacka i załatwić 60% energii przeciwnika za jednym rzutem. Wspomnę jeszcze o niespodziankach leżących na arenie. Oprócz "zwykłych" rakietnic, bomb, min, itp., są także wzmacniacze. I teraz na przykład zostawiana mina po wzmocnieniu zamienia się w trzy miny, a po kolejnym w wiązkę, a po jeszcze jednym w komplet min, która reaguje na czyjąś obecność w pobliżu i wywołuje trzęsienie ziemi. Złośliwe to, bo musisz podjąć decyzję, czy zbierać i wypalić raz, a dobrze czy nie zbierać i wypalić kilka razy, a słabo (co łatwiejsze). Przyznam, że na początku lepiej strzelać częściej, bo celność jest minimalna. Potem zaczyna się zbieractwo, krycie się i pułapki.

Na każdym poziomie zaawansowania znajdziecie coś dla siebie. Choć można czepiać się detali tej gry, ogólnie prezentuje się bardzo dobrze. Takie VIGILANTE8 w klimacie Gwiezdnych Wojen.

Kamera pracuje doskonale, całkiem miło się gra. Żeby nie ten brak szybkości byłaby siódemka. A tak prawie siódemka, czyli jeszcze szóstka.

Grabarz



PlayStation **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Activision
Producent: Luxoflux
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

MOŻE BYĆ

Sukcesu VIGILANTE 8 ta gra raczej nie powtórzy, ale coś w niej jest. Na początku wydawała mi się słaba, ale po chwili zmieniłem zdanie - jest lepsza niż na to wygląda. Fajne pojazdy i klimat, dużo strzelania. Czego chcieć więcej...
[G-Ash]

QUAKE III ARENA

W TYM MOMENCIE DUMNI WŁAŚCICIELE MOCARNYCH PECETÓW MOGĄ CZUĆ SIĘ OSZUKANI. WYDAJĄ BOWIEM TYSIĄCE CIĘŻKO ZAPRACOWANYCH ZŁOTYCH, A OKAZUJE SIĘ, ŻE TO SAMO JEST IM W STANIE ZAOFEROWAĆ MAŁA, BIAŁA KONSOLA PODPIĘTA DO TELEWIZORA...

Prawda jest taka, że QUAKE III ARENA jest kolejnym dowodem na lenistwo programistów robiących PeCetowe gry. Zamiast zająć się usprawnianiem kodu, wymuszają kupno lepszego procesora lub karty graficznej. Żądny wrażeń użytkownik i tak kupi. Inaczej sprawa wygląda w świecie konsol - jest tylko jedna konfiguracja sprzętu na którą pisze się gry, a autorzy zostają zmuszeni do optymalizacji kodu tak, aby gracz mógł bezstresowo cieszyć się nowym produktem. Dlatego wybraliśmy konsole, nieprawdaż? Wróćmy jednak do QUAKE'a trzeciego. Dla osób, które nie miały kontaktu z tą grą warto nadmienić, że jest to shooter fpp, czyli akcję przedstawiono "z oczu" bohatera w którego się wcielamy. Nasz cel jest jasno określony - anihilacja przeciwnika. Proste, prawda? Ale jakie miodne!

GRRRAFIKA I DŹWIĘK

Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy po odpaleniu Q3 jest nieprawdopodobna wręcz grafika. Wszystkie areny wykonano po prostu wspaniale. Jeśli mieliście okazję zobaczyć tę grę na PC, wiecie o czym mowa. Wersja Dreamcast'owa wygląda identycznie! Oko cieszą tekstury w wysokiej rozdzielczości, dobrze rozłożone światła oraz doskonale wymodelowane bryły (na przykład pomniki "gladiatorów" na jednej z aren). Do tego dochodzą wielopoziomowe areny, bogate w detale sylwetki "zawodników" i efektowne rozbłyski towarzyszące wystrzałom oraz eksplozjom. Wszystko porusza się płynnie - stałe 30 klatek na sekundę. Nawet podczas gry w czterech na jednym ekranie. Co prawda w trybie splitscreen mamy do czynienia z nieco uproszczonymi arenami, ale i tak jestem pełen podziwu dla ludzi, którzy dokonali konwersji z PC, a mianowicie Raster Productions. Pierwsza klasa panowie. Pierwsza klasa. Także efekty dźwiękowe oraz muzyka stoją na wysokim poziomie. W tle przygrywa klimatyczny, mroczny ambient lub mocny rock, ale i tak zaawansowani gracze wyłączą muzykę, ponieważ istotnym elementem podczas potyczki jest tak zwana gra "na słuch". Prawdziwi killerzy doskonale znają odgłosy towarzyszące zbieraniu broni, amunicji oraz energii i znając rozmieszczenie tych elementów na arenie, potrafią określić położenie przeciwnika. Kilka razy byłem świadkiem pojedynku w którym gracz specjalnie zbierał broń oraz amunicję w specyficznej kolejności, aby zmylić oponenta. Warto więc wsłuchiwać się w pozornie nieistotne odgłosy...

GRRRRRA!

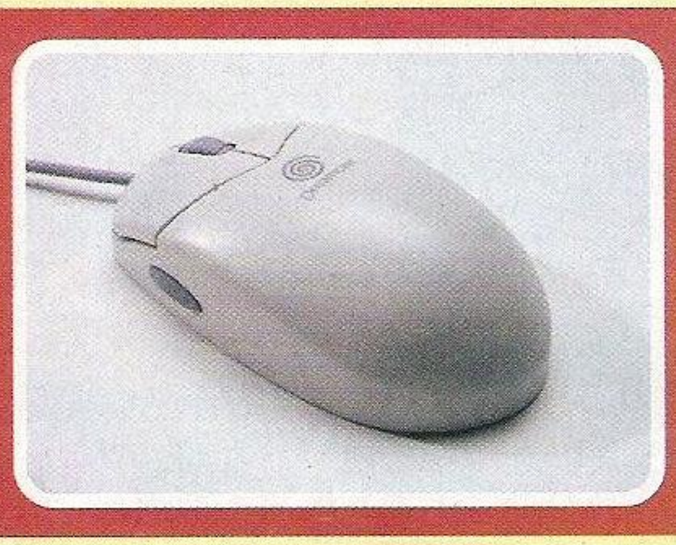
QUAKE III ARENA to jedna z gier do których zawsze chętnie wracamy, które są ponadczasowe. Nie znajdziemy tu standardowego trybu single player, gdzie moglibyśmy przechodzić kolejne levele w których naszym celem byłoby zebranie na przykład klucza do wyjścia z etapu lub wykonanie jakiegoś innego zadania. Q3 nastawiony jest na wieloosobową zabawę i nawet, gdy gramy w pojedynkę, uczestniczymy w pseudo-multiplayerze za sprawą botów. Bot to taka istota, która ma symulować prawdziwego człowieka. Posiada swoją sztuczną inteligencję i stara się grać jak żywy przeciwnik. A w QUAKE III mamy do czynienia z botami najwyższej klasy. Na wyższych poziomach trudności walczą naprawdę dobrze. Wróćmy jednak do trybu single player. Naszym zadaniem jest tu pokonywanie botów na kolejnych arenach. Początkowo walczymy z jednym przeciwnikiem, później nawet z trzema naraz. Gdy wygramy walkę, mamy możliwość sprawdzenia się w następnej.
Po kilku pojedynkach stajemy oko w oko z bossem. I tak w kółko. Oczywiście czym dalej tym trudniej. Warto jednak pograć w tym trybie, ponieważ nagrodą za nasze umiejętności są fajne mini gierki do VMU. Bardziej interesujący jest tryb multiplayer. Możemy grać zarówno z kolegami na splitscreenie jak i z botami. Jak już wspomniałem splitscreen sprawdza się wyśmienicie. Deathmatch w cztery osoby to jest to! Oczywiście możemy grać na przykład w dwójkę, a dodatkowych dwóch graczy zastąpić botami - mocne wrażenia gwarantowane! Jeśli jednak znudzi nam się standardowy deathmatch (nazwany Free For

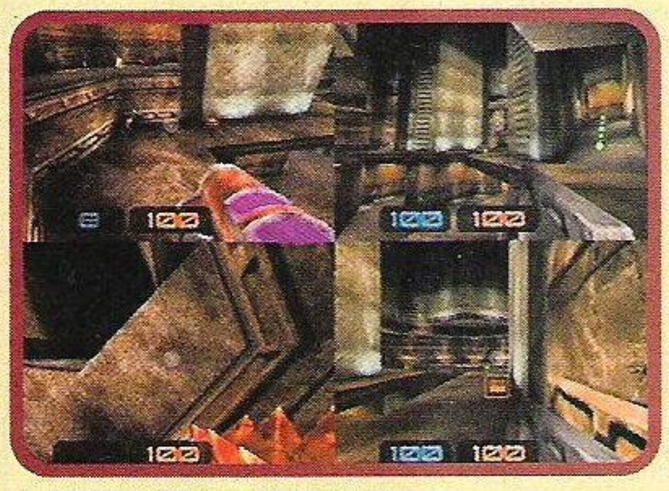
QUAKE III DC w sieci? SegaNet zaprasza na promocje!

Wystarczy podpiąć do modemu w konsoli przewód telefoniczny, podać numer dial-up 0202122 oraz login: ppp i password: ppp, by połączyć się z Internetem! SegaNet właśnie ma promocję, w wyniku której w QUAKE III mogą grać za darmo wszyscy z całego globu. W pewnym momencie wszyscy chętni będą jednak zmuszeni do płacenia za usługę. Na razie każdy, kto wypełni specjalny formularz on-line otrzymuje 50 godzin bezpłatnego połączenia. Warto spróbować - kto pierwszy, ten lepszy!

QUAKE'o'cesoria

Klawiaturę do DC można zamówić do dobrych sklepach na terenie Polski. Z kolei myszka do DC jest już dostępna w Japonii, ale my musimy jeszcze poczekać na naszą premierę. Drugiego stycznia 2000 w USA pojawi się specjalny Network Broadband Adapter do Dreamcasta dla osób, które mają dostęp do stałego łącza. Urządzenie podłącza się w miejsce modemu i... zasuwa w Kfeja po necie z kilkukrotnie większą prędkością. Można także przeglądać strony WWW...
Q3 jest pierwszą grą, która wykorzystuje to urządzonko - reszta przyjdzie z czasem.





JESZCZE JEDNO...

Dreamcast'owy QUAKE różni się trochę od "blacharskiej" wersji. Niektóre etapy zostały zmniejszone ze względu na niewielką w porównaniu do komputerów pamięć konsoli, a niektóre stworzono od nowa. Także w trybie splitscreen nie mamy dostępu do każdej areny, ponieważ konsola mogłaby nie podołać z obliczeniami. Boli też fakt, że na arenie może znajdować się maksymalnie czterech graczy. Najbardziej przeszkadza w grze... Pad. Po prostu w QUAKE'a ciężko jest grać joypadem. Rozsądnym rozwiązaniem będzie kupno zestawu klawiatura+mysz. Nie jest to głupie, ponieważ zbliża się HALF-LIFE i UNREAL TOURNAMENT, a więc pieniądze nie zostaną wyrzucone na marne. Niestety, myszy do DC jeszcze nie ma. Ale będzie.
QUAKE III ARENA to gra, którą każdy właściciel DC powinien chociaż zobaczyć. Jeśli udało się ją skonwertować, nie będzie problemów z innymi. A nie zapominajcie, że sporo dobrych gier FPP na PC działa na enginie QUAKE'a...

Nolster

All), możemy urządzić sobie turniej (Tournament) z botami, albo podzielić się na dwa zespoły i powalczyć w opcji Team. Dla amatorów akcji drużynowych (i "Chłopców z Placu Broni") autorzy przewidzieli Capture The Flag. Zasady są proste. Gracze dzielą się na dwie drużyny. Każda z drużyn posiada bazę, a w niej flagę. Cała zabawa polega na odebraniu flagi przeciwnej drużynie i doniesieniu jej do własnej flagi. Nie jest to takie proste, ponieważ nasi oponenci mają dokładnie takie samo zadanie i może okazać się, że gdy wrócimy do bazy, nie znajdziemy w niej naszej flagi i trzeba będzie ją odbijać! Wierzcie mi - mocna rzecz...
Jednak QUAKE nie byłby oczywiście kłejkiem, gdyby nie możliwość gry przez Internet. Tak, zgadliście! Da się walczyć przez sieć! Mimo, że na razie można walczyć jedynie na amerykańskich serwerach, gra się świetnie! Opóźnienia są małe, a połączyć możemy się chociażby przez dostępowy numer TPSA (0202122)! Po nawiązaniu połączenia, gra wyszukuje serwery, a następnie pokazuje listę na której widać typ serwera i prędkość możliwego połączenia. Wystarczy wybrać serwer i magiczny świat QUAKE'a staje przed nami otworem! Warto dodać, że Sega zapowiada DC DM Pack dla PC, który pozwoli na walkę z podłączonymi do sieci PieCami, a przez to umożliwi robienie lokalnych serwerów!

Dreamcast **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Sega
Producent: Raster
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: VMU, Mysz, Klawiatura, Modem

LEKCJA HISTORII

Wszystko zaczęło się 5 maja 1992 roku. Apogee wydało produkt Id Software, który był pierwszym krokiem w kierunku gier FPP, mowa tu oczywiście o WOLFENSTEIN 3D. Gra rozeszła się jak świeże bułeczki, a fanów strzelania do Niemców można było znaleźć przy każdym komputerze klasy PC. 10 grudnia 1993 roku Id Software wydało grę pod tytułem DOOM. Fenomenalna jak na tamte czasy grafika i niesamowita grywalność sprawiły, że gra rozeszła się w kilkumilionowej ilości co nawet na dzisiejsze czasy jest liczbą praktycznie nieosiągalną. Uważa się, że DOOM wykreował gatunek gier, który nazywamy dzisiaj fpp shooter. 10 października 1994 roku Id wydało DOOM II. Kontynuacja przeboju sprzedała się w 2 milionach egzemplarzy (poprzednia część była rozprowadzana na zasadach shareware). Do dzisiaj pamiętam piłę łańcuchową...
Rok 1996 przeminął pod znakiem QUAKE'a. Bo blisko trzech latach, Id wydało grę, która stanowi kolejny krok w historii – gry sieciowe. Dynamiczna akcja, dobrze dobrane bronie, świetny design leveli i całkowicie otwarta architektura pozwoliły trafić tej grze do szerokiej publiczności. Warto odnotować, że pierwszy poważny bot (ReaperBot) pojawił się właśnie dla Q1. 9 grudnia 1997 Id przedstawiło drugą część QUAKE'a. Sama gra jest wolniejsza od pierwszej części, dzięki czemu walka staje się bardziej taktyczna. Q2 pozwalał też na grę 32 osób przez Internet na raz i do dzisiaj pozostał niedoścignionym wzorcem dla wielu graczy.
W QUAKE III ARENA prędkość gry została wypośrodkowana pomiędzy pierwszą, a drugą częścią. Spora część graczy przyzwyczajonych do Q2 skarży się na chaos panujący na arenie i pozostaje przy Q2. W odróżnieniu od poprzednich części, Q3 został stworzony z myślą o grze przez sieć. Warto dodać, że przy QIIIA nie pracował John Romero, który stworzył średnią DAIKATANĘ....

CRASH BASH™

Rodzice od niepamiętnych czasów testują swoje dzieci na różne sposoby. Słynnym testem jest tzw. test cukierka. Zostawia się malucha sam na sam z cukierkiem i mówi mu: wracam za kwadrans i jeśli ten cukierek jeszcze tu będzie, dostaniesz dwa. Okazuje się, że dzieci, które nie rzucają się na słodycze są potem w życiu bardziej cierpliwe. Ale już w dzieciństwie można to sprawdzić.

BEZCZELNA ZRZYNKA Z MARIO PARTY NA N64...

Ale to przecież nic złego. CRASH BASH rzeczywiście jest grą wyjątkowo imprezową i pozytywną, a spora liczba mini-gierek wystarczy na wiele godzin zabawy. Dla mnie jednak brakuje tej grze jakiejś duszy, drugiego dna. Być może wpływ ma na to fakt, że to tej gry autorzy poprzednich Crashy się nie dotykali. Ale grać można, a nawet trzeba. [G-Ash]

No to ja mam teraz test na rodziców. Wpakujcie sobie do PSXa gierkę pt. CRASH BASH i namówcie seniorów na grę. Zabawa jest prosta. Jeśli chociaż raz wygrają - mogą być z siebie dumni.
CRASH zawsze miał zapędy na bycie grą familijną. Troszkę przyszło mu poczekać, aż smutny błysk w jego oku dostrzegą i koderzy. Ale opłacało się.
CRASH BASH to właściwie takie MARIO PARTY na PlayStation. Mamy maskotkę konsoli, mamy kilka różnych gierek i jazda. Podobne, prawda?
No właśnie. Pewne rzeczy są oczywiste. Skupmy się więc może na tym, czego domyślić się nie da. Po pierwsze, mini-gierek jest blisko 30, przy czym podzielone są na poziomy (w liczbie siedmiu) i jeśli nie pokonasz przeciwników na poziomie niższym, nie możesz przejść wyżej (mówię tu o trybie adventure, dla jednego gracza). A jakie gry są do wyboru? Począwszy od słynnego ganiania po arenie i rzucania w przeciwników czym tylko popadnie, mamy dalej poziomy podobne do czworobocznego flippera, gdzie "łapami" są pojazdy naszych postaci i trzeba ustrzec się straty piłki, która wpada do naszej bramki. Problem w tym, że na planszy jest naraz kilka piłek, nie jedna. Są też areny lodowe, na których dosiada się słynnych CRASHowych, polarnych misiów i szarżuje po śliskim lodzie, celem wywalenia przeciwników na aut. W międzyczasie zbieranie niespodzianek, jabłek, które odnawiają energię, itp. Wiadomo. Problem niejaki leży w fakcie, że gry z kolejnych poziomów często różnią się od siebie tylko nieznacznie. Weźmy na przykład planszę "flipperopodobną" - kolejne poziomy różnią się dosłownie tylko tym, że masz coraz większą kontrolę nad bilą.
Wynika z tego, że tych gierek nie jest wcale tak dużo i gdyby tak naprawdę się uprzeć, wybrałoby się kilka dosłownie zdecydowanie różniących się między sobą pozycji.
Nie ukrywam, że miłym zaskoczeniem było dla mnie położenie kamery w CRASH BASH. Jeśli chodzi o większość "przyjęciówek" można niemal w ciemno czepić się tego elementu. Albo kamerzysta stoi w odległości kosmicznej i zupełnie nic nie widać, albo wlecze się za postacią, co i raz tracąc ją z oczu (przez co i my nie wiemy co też się tam za rogiem dzieje). Tu tak nie jest. Kamera jest stabilna i umieszczona zawsze wystarczająco blisko, żeby było widać gesty i detale postaci, a do tego wystarczająco daleko, byśmy mogli ogarnąć całą arenę w każdym momencie gry.
Bardzo zgrabnie prezentuje się też sterowanie. Rzadko w której minigrze używa się więcej niż trzech przycisków akcji. Zwykle jednego, czasem dwóch. Dzięki temu w CB może grać z równą przyjemnością najzwyklejszy zieleniak, który przytoczy się na nasze "console party", jak i wytrawny gracz. To ważne w tego typu grach.
Ważne też, że wszystko wyraźnie widać - piję tu do jakości grafiki. Że nie trzeba tłumaczyć: "Patrz: ta czerwona plamka, to twój ludzik. Zbierasz te czerwone. Nie, to nie muchomorki, to jabłuszka...". Wysoka jakość oprawy graficznej, pozwoliła uzyskać kilka ciekawych efektów humorystycznych (np. grymasy polarnych misiów, na których się jeździ).

CRASH BASH to rewelacyjna gierka na przyjęcia. Na PSX nie ma konkurencji. Wesoła, prosta, zasady tłumaczymy w minutę, a do tego bardzo atrakcyjna dla jednego gracza. Uważam, że jest na tyle dopracowanym produktem, że można polecić ją każdemu. W każdym razie nie dostrzegłem żadnych rażących błędów, a przy tym parę rzeczy zrobiono na wyrost.

Grabarz

PlayStation 8

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 8

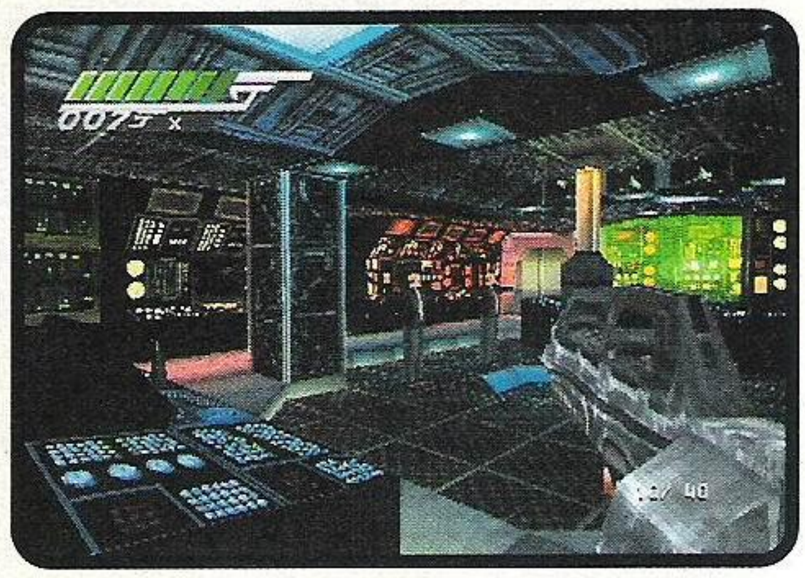
Wydawca: Sony
Producent: Eurocom
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Najlepszy agent Jej Królewskiej Mości powraca w, jak zawsze, rewelacyjnej kondycji. Znów jego zadaniem jest, bagatela, uratowanie świata przed zakusami szaleńca. Licencja na zabijanie jest oczywiście aktualna. I jak zwykle piękne i niebezpieczne kobiety będą wplątane w intrygę.

007 The World is Not Enough

Nnowy Bond to oczywiście strzelanina oglądana przez nas z perspektywy pierwszej osoby. Postarano się ją jednak trochę urozmaicić. Nie zawsze misja polega na wystrzelaniu przeciwników do nogi. Trzeba się skradać, kombinować, eliminować przeciwników z zaskoczenia i grać w Black Jacka (czyli oczko). Zresztą agent 007 to nie Rambo czy inny "Bohater ostatniej akcji". Tu trzeba wykazać się nie tylko celnym okiem, ale także pewną dozą pomyślunku.

Agent 007 jest jak zwykle dobrze wyposażony. Jego standardowym orężem jest Walter PPK z tłumikiem. Reszta arsenału jest dość obfita: kilka typów karabinów maszynowych, dubeltówka z obciętą lufą, karabin snajperski, kałach, granatnik. Są także granaty gazowe, ładunki wybuchowe i jeszcze parę innych. Bond ma w zanadrzu kilka przydatnych gadżetów - paralizator elektryczny w komórce, bomba w długopisie, linka z hakiem w zegarku i jeszcze parę innych zabawek. Przeciwników jest dużo, najczęściej są to zwykli "żołnierze" głównego psychola - Reinard'a. Na nich wystarczy kilka porcji ołowiu. Czasami jednak jest to ktoś ważniejszy i na niego potrzeba zużyć dużo więcej amunicji. Wrogowie starają się sprytni - robią uniki, kucają, chowają się za skrzynkami i innymi przedmiotami. Jak już wspominałem misje są dosyć zróżnicowane. W niektórych nie można używać broni palnej, w innych jest to nieodzowne. Czasami trzeba się skradać, innym znów razem można hałasować i strzelać do woli. Fajnym pomysłem było umieszczenie misji, w której trzeba wygrać w karty sto tysięcy dolarów mając na wejściu „tylko" dwadzieścia pięć tysięcy.



Miodność całej gry jest trochę ograniczona przez liniowość scenariusza i fakt, że drugi raz tej gry nie ma już po co przechodzić. Po jej ukończeniu każdy poziom zna się tak dobrze, że można po nim chodzić z zamkniętymi oczami. Sterowanie jest bardzo proste i intuicyjne. Niestety - czasem występują "zacięcia". Postać blokuje się na przeszkodach, które nie powinny przeszkadzać w poruszaniu się. Brakuje również przycisku do szybkiego obrotu o sto osiemdziesiąt stopni. Przydałby się, ponieważ ten manewr zajmuje Bondowi trochę zbyt wiele czasu. Przydatna byłaby również możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym miejscu. Niestety, można to robić dopiero po ukończeniu misji.

Oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie. Postacie są duże, ładnie się ruszają i nawet są trochę podobne do swych żywych odpowiedników. James jest podobny do Pierce'a Brosnana, dziewczyny też można rozpoznać - Sophie Marceau i Denise Richards. Nie są one jednak tak piękne jak w rzeczywistości.

Poziomy są nieźle zaprojektowane. Niestety, ich wystrój nie jest zbyt bogaty. Po przejściu z filmików do lokacji w grze doznajemy małego szoku. Na całe szczęście wrażenie to szybko mija i nie przeszkadza w dalszej zabawie.

Wszystkie dźwięki są rewelacyjnie dobrane. Muzyka jak w dobrym filmie buduje lub łagodzi napięcie. Głosy podłożone w grze, zarówno w odprawie przed misjami jak i w trakcie ich trwania były nagrywane przez oryginalnych (w większości) odtwórców ról w filmie. Strzałom, wybuchom, odgłosom kroków czy innym dźwiękom naprawdę niewiele można zarzucić. Bardzo dobrze spełniają swoje zadanie i uprzyjemniają grę.

The World Is Not Enough to bardzo przyzwoita pozycja, dopracowana, miła dla oka i ucha. Może trochę zbyt krótka i momentami niezbyt wymagająca, ale na pewno przyjemna. Zresztą zawsze fajnie jest sobie poszaleć trochę jako Bond, James Bond. Od dziś piję tylko martini z wódką (wstrząśnięte, nie zmieszane).

Marcellus

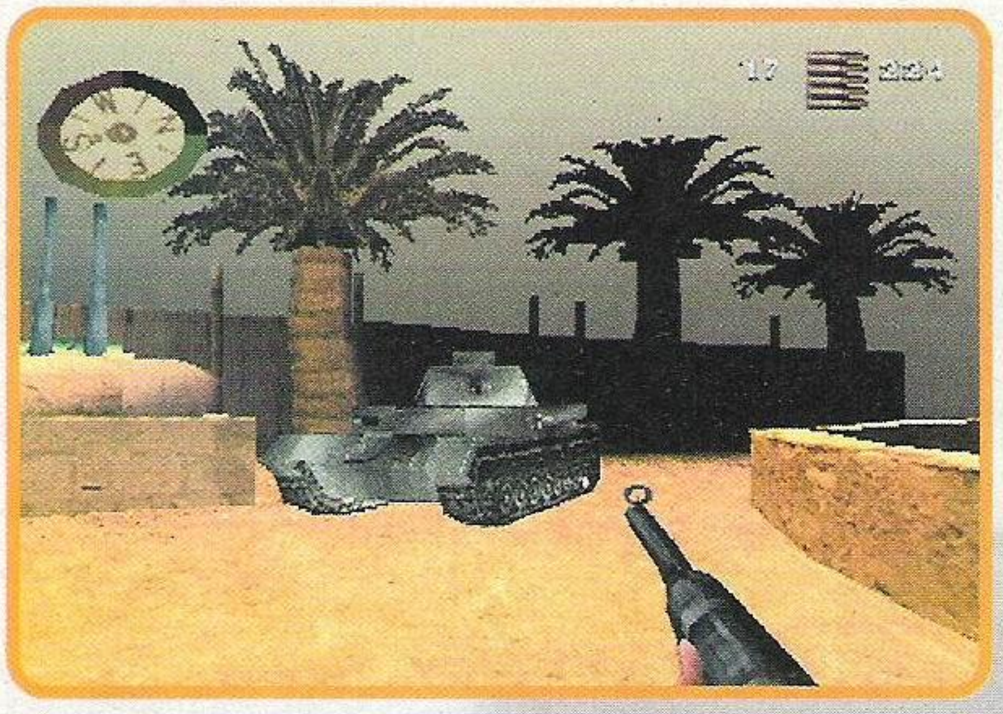
PSX i N64 **7**

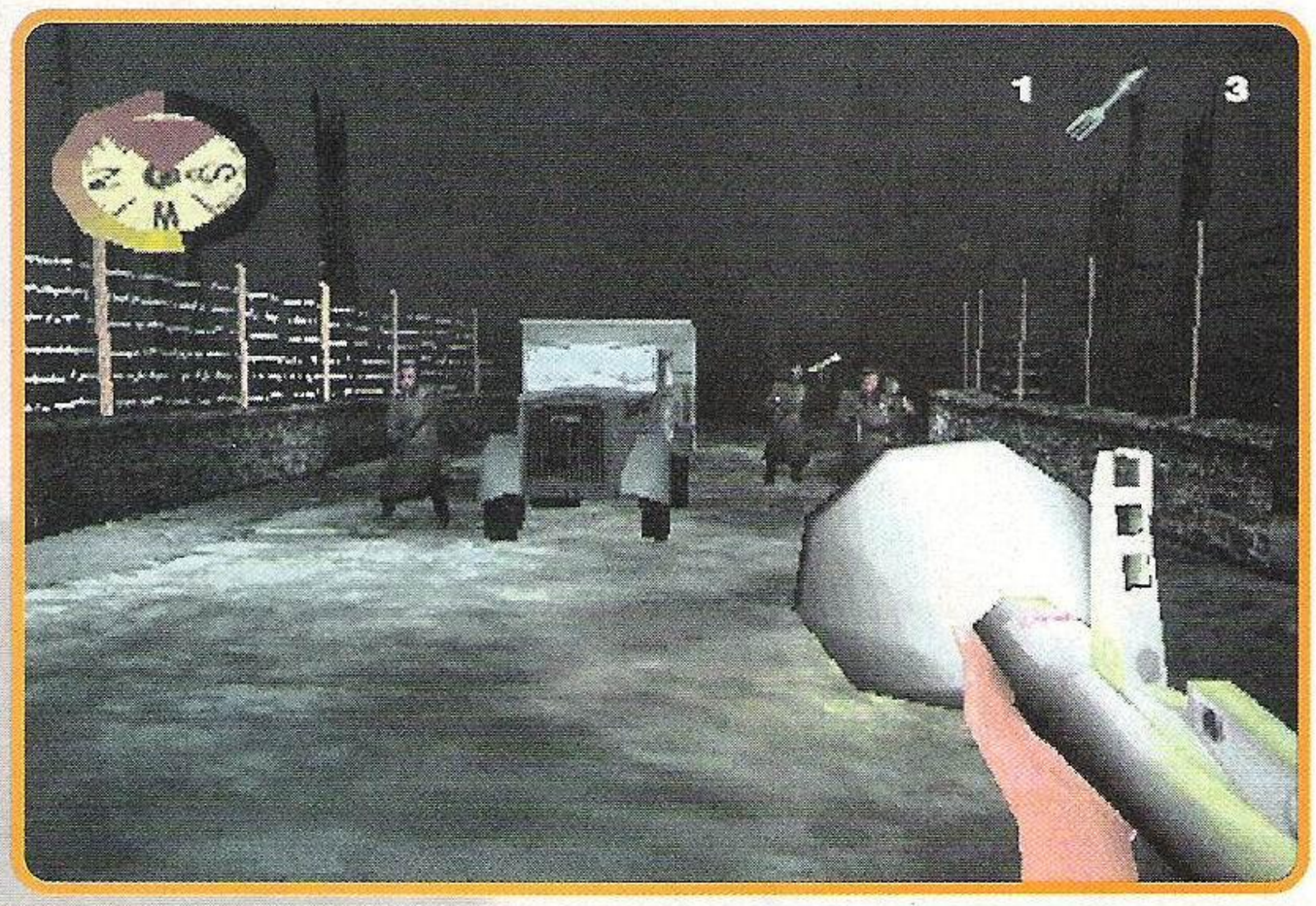
GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: EA
Producent: EA
Liczba Graczy: 1 (1-4)
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

'TENDO W AKCJI

Gra ukazała się także w wersji na Nintendo 64. Oprócz oczywistych plusów w postaci szybkiego ładowania, rozmytych tekstur wysokiej rozdziałki z Expansion Pakiem i joypada od N64, na którym zwyczajnie łatwiej się gra ma także tryb multiplayer dla 4 osób. (wersja na PSX w ogóle nie ma trybu multiplayer!!!)
Nowe przygody 007 na N64 bardziej podobają mi się od ostatniej odsłony TUROKA i bardziej je polecam.
A czy gra dorównuje GOLDENEYE? Nie, nie jest tak fajna. Ale jest bardziej nowoczesna i naprawdę przyjemna w odbiorze.
Fajne gadżety, niezłe sztuki i rżnięcie w karty na forsę to jest to.
Nintendo 64: 8/10.
[G-Ash]





Druga Wojna Światowa to temat często podejmowany przez literaturę i film. Chyba każdy po obejrzeniu "Ucieczki na Atenę", czy innej "Parszywej Dwunastki" miał ochotę wziąć udział w podobnej akcji...

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND™

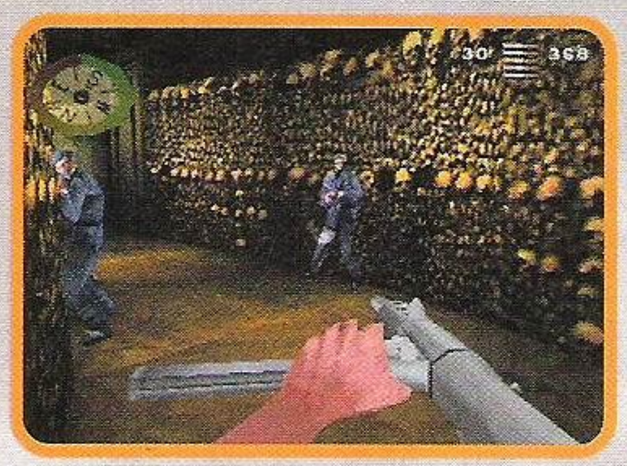
SEQUELIADA

MOHU nie zmienił się jakoś bardzo drastycznie. Engine z pierwszej części został co prawda ulepszony, ale nie trzeba specjalnie wysilać wzroku, aby dostrzec jak bardzo przypomina on ten, z którego korzystała gra opowiadająca o losach dzielnego wojaka Pattersona. Rzeczywiście wzbogacona została paleta kolorów, które np. w poziomach afrykańskich wyglądają niezwykle efektownie. Świetne są momenty walki z motocyklami - od czasu obejrzenia "Klossa" zawsze chciałem zestrzelić z takiego faszystów. Ciężarówki i czołgi także wiele wnoszą. Trochę żal strywializowanych poziomów dodatkowych z psami. [Banan]

Pierwszy MOH dostał bardzo wysokie noty nie tylko ze względu na niezwykły temat, misje szpiegowskie i wojenną otoczkę. Stało się tak przede wszystkim ze względu na miód jaki dostarczało strzelanie do wreszcie "yntelygentnych" przeciwników, a całkiem przy okazji - hitlerowców. Pod tym względem drugi MOH dorównuje części pierwszej. Ba - nawet spokojnie ją przewyższa. Ale po kolei, najpierw trochę o fabule.

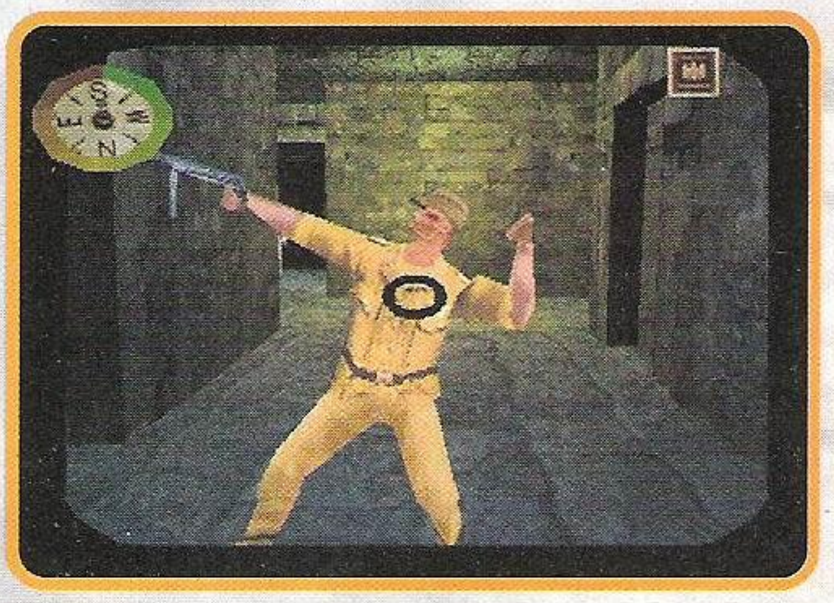
Gra zaczyna się w roku 1940, kiedy hitlerowskie Niemcy zajęły Francję. Wcielamy się w postać (tu konserwatystów może spotkać szok) Manon Batiste. Nasza dzielna Francuzka postanawia pewnego pięknego dnia przyłączyć się do ruchu oporu. Niestety, już w czasie pierwszej akcji ginie jej brat - Jacques. Manon udaje się uciec i dostać do szefostwa ruchu oporu. Zostaje agentem, a rozprawa z okupantem nabiera osobistego charakteru ze względu na śmierć brata.

Pod pretekstem misji przyjdzie nam więc zwiedzić kawał świata - między innymi Maroko, Paryż, zamek Wawelsburg, a nawet Monte Cassino. Terenów do penetracji jest oczywiście więcej. Mnie szczególnie przypadła do gustu Afryka, gdzie w ciasnych uliczkach można zostać uczestnikiem akcji rodem z "Ucieczki na Atenę". Ponadto druga część MOH oferuje znacznie bardziej rozbudowaną gamę przeciwników. Do likwidacji czekać będą nie tylko tabuny żołnierzy oraz rycerzy (tak, tak - w jednym z poziomów walczymy z przebranymi w zbroje nazistami), ale też motocykle z przyczepami, transportery opancerzone, a nawet czołgi. Zmienia to całą taktykę gry. Nie wystarczy cały czas brnąć do przodu rozsiewając wszędzie kule - czasami trzeba się cofnąć, przyczaić czy pogłówkować.



Najfajniejsze jest to, że na motocyklu i transporterze siedzą ludzie. Zdjęcia strzelca z każdego z tych pojazdów znacznie ułatwia dalszą walkę. Bardzo fajny motyw.

Same misje nie zmieniły się za bardzo i są podobne do tych z pierwszej części. Coś trzeba wysadzić, przekraść się w stroju reportera na teren wroga lub uwolnić więźniów. Jednak zdarzają się także perełki - jak chociażby jazda w koszu motocykla i rozwałka przy pomocy ciężkiego karabinu maszynowego. Od razu zaznaczę, iż sterowanie Manon nie różni się niczym od poruszania się Pattersonem z pierwszego MOH. No, może trochę bardziej żal mi szkopów, kiedy pozując do zdjęcia ze słowami "anything for a lady" dostają niespodziewanie kulę między oczy. Jednak tak naprawdę największą przyjemność w grze stanowi właśnie wykańczanie Szwabów. W tej mierze nie zmieniło się nic. Szkopy nadal są wymagającymi przeciwnikami. Kryją się za rogami, rzucają się na ziemię prowadząc celny ostrzał lub lawirują na boki gęsto się ostrzeliwując. Trafieni padają w teatralnym stylu lub w pośmiertnym spaźmie dociskają spust pistoletu wywalając serię w sufit lub ściany. Niestety animacje śmierci są identyczne jak w pierwszej części, a przydałoby się jakieś urozmaicenie...



Wykonanie postaci jest bez zarzutu. Widać szczegóły munduru, broń, a nawet zarost. Levele także prezentują przyzwoity poziom i nasze oko może spocząć na całkiem ładnych teksturach - w Afryce są one naprawdę bardzo efektowne i kolorowe. Do tego wszystkiego dochodzi możliwość interakcji z otoczeniem. Możemy więc rozwalać beczki, skrzynie, wazy, a także strzelać do wiszących doniczek lub skrzyń, które przypadkiem wiszą nad głowami przeciwników.

O ile grafika jest czasami toporna, a animacja potrafi chrupnąć to dźwięk jest zupełnie bez zarzutu. Nastrojowa, wojenna muzyka podnosi poziom adrenaliny we krwi i tworzy niezły klimat. Do tego między kampaniami możemy pooglądać oryginalny materiał filmowy, co tylko potęguje wrażenia. Kiedy znudzą nam się zmagania z konsolowym przeciwnikiem, możemy zabawić się we dwójkę (bez skojarzeń), ponieważ gra ma zaimplementowany tryb multiplayer.

Jednak MOHU nie jest pozbawiony wad. Największą bolączkę w grze stanowią bugi. Już w pierwszej części było ich parę. Co gorsza, w dwójce mamy stare (przy strzale w plecy trafiony leci do tyłu) i nowe (strzelanie przez ściany lub blokowanie się postaci). Przeciwnicy czasem pojawiają się znikąd i potrafią napsuć sporo krwi. Nie ukrywam, że takie niespodzianki kosztowały mnie sporo nerwów. Na szczęście spotkałem je tylko w kilku miejscach.

Czas podsumować i wyjaśnić ocenę. Osemka dlatego, że mimo zmian gra jedzie wciąż na tym samym, nie usprawnionym silniku. Także dlatego, że jest w niej sporo bugów. Gdyby trochę poprawić byłaby dziewiątka. Zobaczymy co pokaże trzecia część MOH na PS2. Gramy i czekamy.

Flik

PlayStation **8**

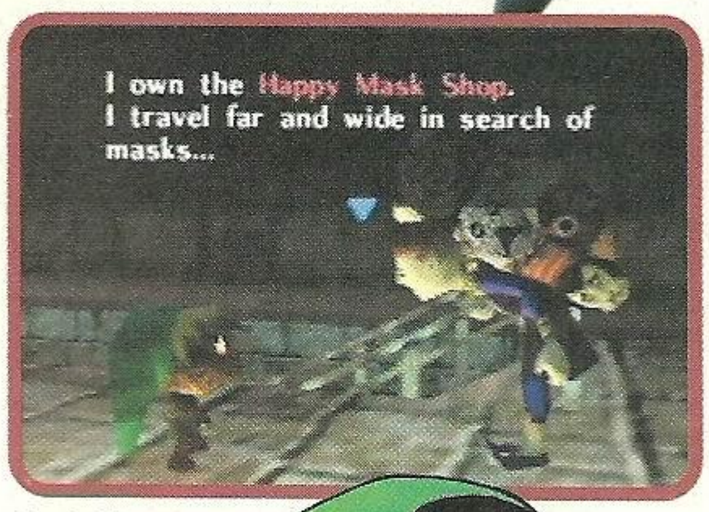
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: EA
Producent: Dreamworks
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

THE LEGEND OF ZELDA
MAJORA'S MASK

Pamiętacie jeszcze dzielnego Linka, księżniczkę Zeldę, jego wierną szkapę Eponę i złego Ganona? Jak ten czas leci... Minęły już przecież dwa lata od naszego ostatniego spotkania ze wspomnianymi bohaterami. Czas na kolejne zadanie...

Tym razem Shigeru Miyamoto nie miał wiele wspólnego z nową Zeldą. Ciężar roli producenta przypadł w udziale jego asystentowi, panu Eiji Aonuma. Facet poradził sobie znakomicie. Gra rozpoczyna się tam, gdzie skończyła się Okaryna Czasu. Po pokonaniu sił ciemności gromadzących się nad Hyrule Link powraca spokojnie na stare śmieciuszki. Spotyka jednak paskudnego koleżkę o imieniu Skull Kid, który nie tylko okrada naszego dzielnego bohatera z okaryny i konia (Epona...), ale także zmienia go w szkaradną poczwarę Deku Scrub. Okazuje się, że Skull Kid wszedł w posiadanie tajemniczej maski dającej mu olbrzymią władzę. Opętany przez jej moc szalony CzachoDzieciak ma niecne zamiary. Nasz bohater udaje się za nim w pościg i trafia do alternatywnego świata. A tutaj za 72 godziny księżyc zderzy się z planetą. Naturalnie, nasz bohater nie może do tego dopuścić. I w tym momencie gra staje się już konkretnie zakręcona. Link ma 72 godziny na WSZYSTKO. Początkowo najważniejsze będzie odzyskanie instrumentu. Gdy bohater zagra na nim Pieśń Czasu, odzyska swą naturalną postać i będzie mógł spowolnić lub przyspieszyć przepływ czasu. Będzie to mu przydatne w przyszłych questach, których - jak mogliście się domyślić - nie zabraknie. 72 tamtejsze godziny w tym świecie to około godziny rzeczywistego czasu. Ale nie bójcie się, gra jest długa - na jej ukończenie potrzeba minimum 30 godzin. Ta wspomniana godzina przypada na jeden quest. Jeśli nie uda się przez niego przebić - wracamy do momentu początku. Jeśli się uda, też wracamy.



To jest szalone. Podczas podróży w czasie znika amunicja i pieniądze (choć na szczęście jest bank do składowania kasy), tylko wtedy można wtedy zapisać grę. Brzmi to zawile, ale tak już jest w świecie Termine. Świat to bardziej skomplikowany niż Hyrule, a i rządzący się innymi prawami. Na przykład niektórzy osobnicy wychodzą tylko w nocy, inni jedynie rano, a rozmowa z nimi może być kluczowa dla przebiegu wyprawy (jak w SHENMUE!). Na szczęście jest notatnik, w którym takie fakty zostają automatycznie odnotowane.
Kluczem do sukcesu jest odpowiednie używanie masek, które otrzymamy podczas wyprawy. Jest ich w sumie 24. Trzy główne - Deku, Goron i Zora - pozwolą na transformację w inne istoty, ułatwiając niektóre zadania. Nie zabraknie oczywiście zręcznościowej walki, ostrego główkowania i kluczenia po labiryntach. Przy tym gra jest trudniejsza niż Okaryna Czasu, szczególnie pod względem zagadek. Liczne mini-gry i subquesty skutecznie odciągają od głównego scenariusza, momentami ciężko się we wszystkim połapać.

Oprawa jest porządna, choć nie ma żadnej rewolucji. Gra wymaga rozszerzenia pamięci (bez niego nie ruszy!) i oferuje nieco ładniejsze tekstury niż poprzednia część, ale w dalszym ciągu niższą rozdzielczość. Są za to duże pomieszczenia w lochach, nie występuje pop-up... Słowem - ładne. Muzyka w większości pozostała ze starej gry, a szkoda - chętnie posłuchalibyśmy większej liczby nowych utworów pana Konji Kono.
ZELDA: MAJORA'S MASK to niewątpliwie gra doskonała, zrealizowana w prawdziwie mistrzowski sposób. Popatrzcie na kontynuacje innych hitów - niektórym autorom gier wydaje się, że wystarczy jedynie dorzucić nowe postacie czy poziomy i sprawa załatwiona. Tak jednak nie jest; my zawsze spodziewamy się jakichś nowych mechanizmów, trybów, rozwinięcia. Właśnie taka jest MAJORA'S MASK. Po prostu inna i bardziej dojrzała, dorosła i mroczniejsza. Są oczywiście nowe pomysły, nowy świat, nowe questy, ale gra się zupełnie inaczej. Tak się to robi...
Z tym wiąże się inny problem - mianowicie gra ta, mimo że wspaniała, wcale nie musi przypaść wam do gustu. Rzadko mamy okazję pobiegać jako Link. Kilka początkowych godzin spędzonych jako bezbronna pokraka niemal odrzuciło mnie na kilometr od tej pozycji, później jednak jest o wiele lepiej.
Gra z pewnością spodoba się wszystkim tym, którzy pierwszą Zeldę przewałkowali na wszelkie możliwe sposoby. Osoby, które wcześniej nie miały przyjemności obcowania z przygodami Linka nich sięgną raczej po poprzednią część.

Gulash

PlayStation **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Nintendo
Producent: Nintendo
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak

LINK JEST TUTAJ.

**Witamy ponownie. Nie ma co długo się rozwodzić. Jeżeli macie Nintendo 64 i graliście w LEGEND OF ZELDA po prostu chcecie kupić tę grę. Jest bardziej mroczna i niepokojąca niż poprzednia część, ale w kwestii sterowania czy grafiki nie zmieniło się niemal nic. Ponieważ świat, który owiedza Link jest alternatywnym do królestwa z pierwszej części spotkamy tu wiele postaci i miejsc wyglądających znajomo, ale mimo to inaczej.
Mimo to jednak, z prawdziwą przyjemnością wróciłem do przygód naszego młodego bohatera, który ma nowe, dodatkowe umiejętności. Szczególnie podobało mi się przecinanie wody w masce Zory. Poza tym motyw z odgrywaniem ciągle tych samych trzech dni to naprawdę oryginalny pomysł. Gulashowi z pewnością też się to podoba, bo jego ulubiony Craig David oparł na podobnym pomyśle swój teledysk.
[Ban]**

POCKET

DONKEY KONG COUNTRY to świetny przerywnik od POKEMON'ów. Polecamy!
pocketto@poczta.wp.pl

news - news - news - news - news - news

Pelican Accesories wypuściło następcę słynnej maszynki do cheatowania na GBC - Monster Brain. Mimo faktu, że można dzięki niej na przykład odblokować każdego z Pokemonów w wersji Gold i Silver, a nawet podnosić im poziomy na "widzimisię" - nie zdobył serc amerykańskich użytkowników. Działa nieco zbyt topornie.

Nowe informacje o RUGRATS (czyli Pełzakach) na GBC. Będzie to scrollowanka, będą lokacje paryskie, egipskie, świątynie, gdzie walczy się Sumo, a nawet Mars. Oby gra była równie wykręcona jak serial, który mieliśmy okazję oglądać!

Na zachodzie tryumfuje niespodziewanie przystawka PowerHandles, która sprawia, że ludziki z wielkimi łapami (jak pewnie Amerykanie) mogą wreszcie porządnie złapać GameBoya. Całość przypomina uciętego joypada do PSX, którego przytwierdza się na dole kieszonsolki i już można grać.

Pewnie nie raz w życiu natknęliście się na czarno-białe filmy artystyczne. Krótkie filmiki kotłujących się reklamówek, studia zdechłego kota, itp (kto tam zrozumie artystów). Trudno się więc dziwić, że artyści odnaleźli się w kamerze do GameBoya COLOR! Jest tak prosta, a kręcenie nią trudne, że stanowi poważne wyzwanie. Szykuje się już pierwszy festiwal filmów GameBoyowych. To będzie dopiero coś! Spróbujemy dowiedzieć się dla was czegoś więcej, a może nawet pokażemy coś z tego festiwalu.

No proszę! Sega uderza w kieszonsolki. Nie ma jeszcze pewności, czy zaszczytu gościny użyczy temu molochowi WonderSwan czy GameBoy Advance, ale pewnym jest, że Sega prowadzi aktualnie kalkulacje rynkowe. Nareszcie! Najwyższy czas! My optujemy za GBA, bo ma lepsze parametry niż WS.

"Uciekające Kurczaki" nie oparły się potędze GrajChłopca. Dosłownie za dni kilka carty z CHICKEN RUN zagnieżdżą się w konsolkach Amerykanów. Będą 24 poziomy gry, między innymi ucieczka przed psami, szperaczami, walka o życie w maszynie do placków... Tak jak w filmie. Gramy, rzecz jasna, jako Ginger.

CASTLEVANIA na GBA ma wreszcie swoją datę japońskiej premiery: 21 marca 2001. Zapamiętujemy i czekamy cierpliwie...

...tym bardziej, że jest to dzień, w którym wyjdzie w Japonii GBA (to przynajmniej ostatnia data podana przez Nintendo Japan). W ciągu pierwszego tygodnia kalkuluje się sprzedaż około 10 milionów tej maszyny w samej Japonii.

Majesco, jedna z bardziej kontrowersyjnych firm na rynku (supercrap ULTIMATE PAINTBALL, albo PONG, a ostatnio Q*BERT i FROGGER2) zostawia w spokoju GBColor i łapie się wszystkimi kończynami GBAdvance. Mamy złe przeczucia, ale może wreszcie tu pokażą nam coś nowego, bez odgrzewek.

Za chwilkę wyjdzie też BARBIE MAGIC GENIE ADVENTURE. Wszystkie gry o Barbie były nieziemskimi wręcz ssaczami. Tym razem niezmordowana firma Mattel próbuje nas przekonać do gry, w której lalunia znajduje latający dywan i podróżuje po pięciu dostępnych w grze światach... Taa... "Life in plastic is fantastic...".

Microsoft planuje już wydanie kieszonsolki na bazie Xbox-a. Teorie są różne, tym bardziej, że wypowiadane przez samych pracowników firmy "MałegoMiękkiego". Ma to więc być: a) kieszonkowy komputer PC; b) radio z opcją gry; c) moduł, który będzie można podłączyć do Xbox i grać przez internet, ale też pogrywać bez dużej konsoli. No i co?... Czekamy na dalsze rewelacje.

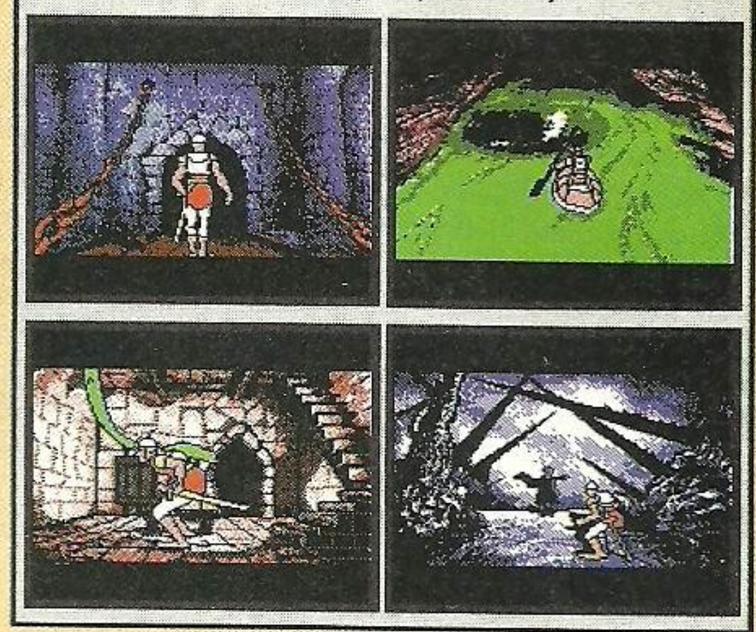
Wiecie co to Mobile System GB? Nie wiecie? Nie martwcie się. Wyjdzie tylko w Japonii. Jest to mianowicie przystawka pozwalająca podłączyć GameBoya Color do telefonu komórkowego. Premierę tego cudeńka przełożono na 27 stycznia 2001. Może do tego czasu coś się jeszcze zmieni. Na pierwszy ogień, do obsługi tej przystawki pójdzie POKEMON CRYSTAL (premiera 13 grudnia 2000) i nowe wersje POKEMONA GOLD i SILVER. Będzie można ściągać sobie z netu różne bajerki... np. jaja do hodowli.

Będzie POKEMON STADIUM GOLD i SILVER na N64! Premiera 26 marca 2001. Całość, jak pamiętacie, obsługuje przystawkę TransferPak i za jej pomocą można grać w Pokemona na N64! Wygrywać turnieje! Zdobywać Pokemony [recenzja poprzedniej wersji w N+ #23, str.70]!

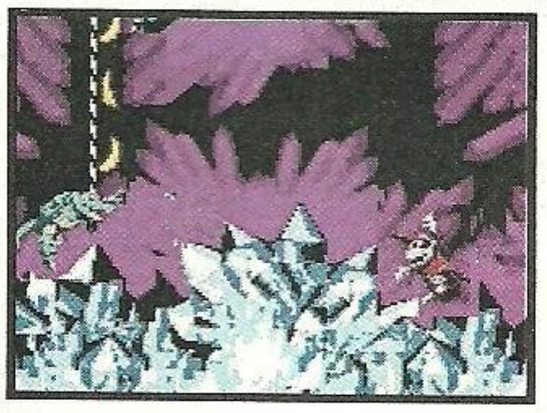
w przygotowaniu

DRAGON'S LAIR

Pamiętacie jeszcze DRAGONS' LAIR? Swego czasu rewelacja! Pierwsza jej wersja powstała w 1983 roku i jej następczynie ukazywały się na każdym systemie, który zdolny był odtwarzać dyski laserowe i dyskietki. Polegała na tym, że przepiękna graficznie, cud-zręcznościówka, a do tego jeszcze śmieszna. Chodziło o to, by zasuwać rycerzykiem po zamkach, grotach i pałacach, przechodząc komnatę po komnacie. Problem w tym, że koleś wpadał do komnaty i trzeba było w odpowiednim momencie wciskać kierunki, a on wykonywał skomplikowane czynności. Do dziś pamiętam solve'y do tej gry: wejdź, poczekaj sekundę, lewo, prawo, czekaj sekudę, góra. A rycerzyk wchodził do komnaty z wielką bojową rośliną, pierwszy atak z założenia nie trafiał, potem trzeba było uskoczyć w bok przed drugim, potem w prawo, odczekać aż roślina weźmie rozpęd i podskoczyć, żeby spaść jej na głowę.
DL na GBC prezentuje się miodniusieńko i nie ma szans, żeby straciła ze swojej grywalności. A do tego mnóstwo FMV i digitalizowany dźwięk. Oj... czekamy!



DONKEY KONG COUNTRY



KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Nintendo

OCENA
9/10

No i proszę! Donkey Kong jak powiedział, tak zrobił. A powiedział, że kiedy wyjdzie, będzie najlepszy.
DKC jest platformerkiem z wielkiej rodziny Skaczących Goryli Nintendo. Ot biegasz sobie po dziczy, zbierasz bananki, obskakujesz wrogów - niby proste. Po pierwsze jednak grafika: gra wygląda po prostu atrakcyjnie. Chwała koderom za sprytny wybieg korzystania z ograniczonej liczby kolorów w sposób tak zmyślny, że wydaje się, iż na ekraniku rozbrzmiewa symfonia barw. Zawsze to miło pobrykać, gdy wokół kolorowo. Do tego sterowanie - wybitnie proste. No i na koniec projekty poziomów. Odbija się tu zdecydowanie kilka dobrych lat doświadczeń firmy Nintendo. Mamy i sprytne skocznie i na czym się zawiesić, nawet sekretów jest niemało, a do tego część dość łatwo dostępnych, a kilka tylko dla hardcore'owców. Koderzy pomyśleli o wszystkich.
Zdecydowanie najpełniejszy i najbardziej spójny platformer od dłuższego czasu. Jeśli lubicie ładne, dobrze wykonane gry zręcznościowe - DONKEY KONG COUNTRY jest zakupem dla was. **[Pocketto]**

CzArNy KąCiK PoCkEt

Oto kącik, w którym będziemy pisać o grach ewidentnie słabych, na które nie powinniście wydawać kasy. Szkoda na ich recenzje miejsca w POCKECIE, a tytuły często mogą kusić.

■ AIRFORCE DELTA [GBC] - Gierka, która miała być konwersją z AEROWINGS na DC, okazała się niezłą glizdą. Choć nie najgorsza graficznie, wszystkie misje takie same, a do tego podobne poziomy. Nie ma o czym mówić. [4/10]

■ TITUS THE FOX [GBC] - Titus stracił klasę. Jest szary, brzydki, koszmarnie się porusza i ma obrzydliwie monotonne poziomy. Gra zrobiona bez serca. A szkoda, po ta postać ma spory potencjał. [2/10]

■ NFL BLITZ 2000 [GBC] - Żeby gra o futbolu amerykańskim miała w ogóle szanse u nas zaistnieć, musi już coś sobą reprezentować. Niestety -NFL Blitz 2000 nawet Amerykanom do gustu nie przypadł. Koszmarna grafika i sterowanie. [1/10]

■ GOBS OF GAMES [GBC] - Są to mianowicie gierki, w które gra się zwykle na kartce papieru: kółko i krzyżyk, kropki, labirynty, itp. Problem polega na tym, że cała radocha, to pograć w nie z kimś - z komputerem żadnej przyjemności. Słabo. [3/10]

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

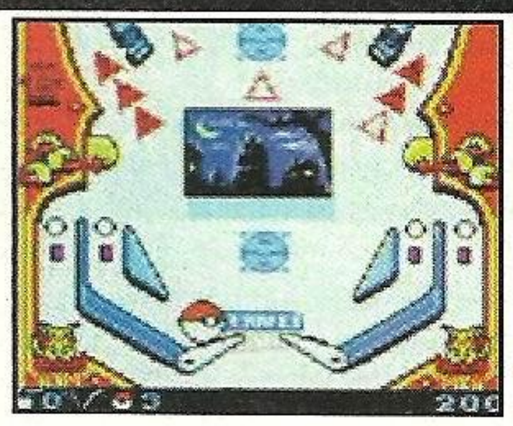
KONSOLA: GBC

WYDAWCA: THQ

OCENA: 5/10

Wiem, że Pan Kolorowy to nie to samo co duża konsola i w związku z tym nie można od niego za wiele wymagać, ale czasy są takie, że producenci gier narzucają coraz wyższe standardy, za którymi wypadałoby podążać. Firma, która stworzyła CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 postanowiła chyba być oryginalna i powołać do życia coś zupełnie niezgodnego z panującymi normami. Ta, jak sama nazwa wskazuje, motocyklowa ściganka, zadziwia swą prostotą, poraża brakiem wyobraźni i zdumiewa jakością. Nie przebierając w słowach jest nudna i uboga, a jej podstawowym problemem jest to, że do ukończenia wyścigu pcha cię raczej obowiązek (bo głupio przecież przerywać w połowie) niż wola walki i rywalizacji, jaką z mizernym skutkiem gra stara się w tobie wyzwolić. Trasy są długie, monotonne i przy odrobinie uwagi banalne do ukończenia, a za jedyne urozmaicenie można uznać sporadycznie spotykanego, zdesperowanego kibica. Dobrze się zastanówcie zanim odkurzycie półkę przygotowując ją na CM'2001. . **[Pocketienne]**

POKEMON PINBALL



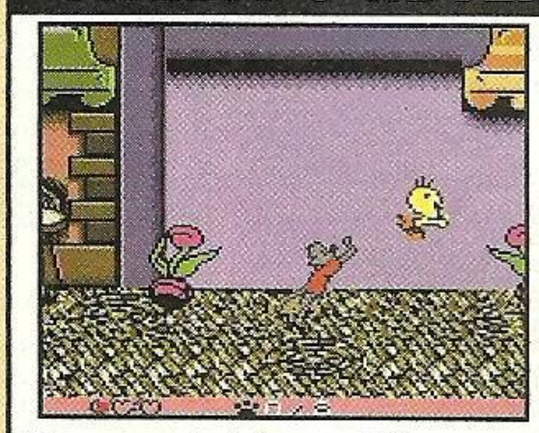
KONSOLA: GBC

WYDAWCA: Nintendo

OCENA: 7/10

Nie da się od nich uciec, Pokemony są wszędzie! Opanowały już półki z zabawkami, naklejają się koszulki, wyszywają na śpioszkach dla niemowląt, są nawet w dziale ze słodyczami! Nie dziwne więc, że i redaktorzy tego kącika wpadli w ich sidła recenzując gry, w których gościnnie występują. Cóż jednak począć skoro to naprawdę dobre produkcje.
POKEMON PINBALL to ciekawa pozycja, która łączy w sobie kojące działanie flippera z dreszczykiem ekscytacji wynikającej z polowania na dzikie Pokemony. Nasze raczej niewygórowane potrzeby mają zaspokoić dwa stoły o umiarkowanej trudności, które dla rozróżnienia zostały oznakowane odmiennymi kolorami. W rzeczywistości jest to ukryta informacja mówiąca o poziomie perturbacji na jaki natkniemy się podczas gry, który w szczególności dotyczy pozyskiwania naszych niezwyczajnych przyjaciół. Dodam jeszcze, iż stoły, mimo swego pozornego nieskomplikowania, prezentują się bardzo dobrze i korzystanie z nich staje się prawdziwą przyjemnością. Złap je wszystkie! **[Pocketienne]**

TWEETY'S ADVENTURE



KONSOLA: GBC

WYDAWCA: Infogrames

OCENA: 7/10

Tym razem bohaterem, który ma przynieść firmie Warner Bros kilka dolarów dochodu jest niesforny, mały ptaszek o imieniu Tweety. Zapewne wszyscy pamiętacie go z kreskówek, gdzie zwykł występować jako potencjalny obiadek dla kocura Sylwestra [chyba Fyłweftra - Pocketto]. W TWEETY'S HIGH-FLYING ADVENTURE autorzy znacznie zmienili fabułę, w wyniku czego nasz opierzony przyjaciel zmienia się w wyrachowanego myśliwego polującego na kocie odciski łap, to bowiem w grze jest jego zadaniem. Standardowo nikt nie będzie ci tego ułatwiał, jednocześnie jednak nie można liczyć na działania skomplikowane na tyle, by nie można ich było rozwikłać w tempie szybszym od rozpędzonego słonia.
Od technicznej strony gra jest bardzo ładnie wykonana, różnorodne poziomy dopracowane graficznie prezentują się niezwykle ciekawie i co najważniejsze - nie nudzą. Podobnie sprawa ma się z przeciwnikami, którzy zmieniają się, wraz z każdą następną planszą, w zdecydowanie bardziej przekonanych do swego uprzykrzającego zadania. **[Pocketienne]**

ARMY MEN 2

KONSOLA: GBC

WYDAWCA: 3DO

OCENA: 8/10

Wierzcie lub nie, ale ARMY MEN 2 na GBC sprawił nam wielką niespodziankę. Plastikowe żołnierzyki wracają na arenę walki. Armia Zielonych versus Armia Żółtych. Trututu! A żeby było ciekawiej koderzy postanowili definitywnie przenieść świat rozgrywki do zwykłych domów. Przyjdzie nam się więc potykać na stołach kuchennych, biurkach, w pokojach dziecięcych i tym podobnych "dzikich" lokacjach. Do tego dopiszcie sobie lekko skorygowany system sterowania, czterdzieści misji skomponowanych w dwie kampanie i naprawdę niemało patentów. Niewiele zaś zmieniło się w kwestii kreowania samej grafiki na ekranie, czy animacji. Chyba nie przybyło też żadnych nowych pojazdów (czołgi, jeepy). Można za to wysadzić niemal każdy element scenografii. Wreszcie! Brakowało tego bezdyskusyjnie.
Czyżby więc nastały lepsze czasy dla gierek o plastikowych żołnierzykach? Wszystko na to wskazuje. **[Pocketto]**

DONALD DUCK: Goin Quackers

KONSOLA: GB

WYDAWCA: Ubi Soft

OCENA: 8/10

Platformerków na GrajBoya nigdy zbyt wiele. A UbiSoft wie jak je robić. Tym razem Kaczor Donald i jego uprowadzona dziewczyna. A do trójkącika jeszcze Diodak ze swoją prototypową maszyną, do której części będziemy zbierać na poziomach. Graficzka płynniusia jak woda destylowana, kolorki, zbieractwo. Dodatkowo są jeszcze podwójne skoki, dopalanie - wszystko to, co lubimy. Jednakże czuję się w obowiązku powiedzieć, że DONALD DUCK: GOIN' QUACKERS jest grą krótką i prostą, zbyt prostą dla starszych graczy. Jest to mianowicie produkt wykonany ewidentnie dla średniego wieku dzieciaków. Im to możecie polecić go z czystym sumieniem. Sami skończycie grę w jedno konkretniejsze posiedzenie.
Korzystając z miejsca dodam tu jeszcze, że ponieważ dostajemy masę maili z prośbami o gry dla dzieciaków, postaramy się z Pocketienne co miesiąc znaleźć coś, co nada się dla maluchów bez szemrania. **[Pocketto]**

ESPN Int. Track & Field

KONSOLA: GBC

WYDAWCA: Konami

OCENA: 7/10

Jest wreszcie tak długo oczekiwany masher sportów letnich. Wypada świetnie! 12 dyscyplin sportowych, m.in. 100 metrów przez płotki, skok w dal, szermierka, pływanie na 100 metrów, podnoszenie ciężarów, gimnastyka artystyczna, tenis stołowy... itd. Nieźle, co? Graficznie zadowalająca, radochy dla miłośników tego typu gierek mnóstwo. Trzeba powiedzieć, że nisza została skrupulatnie zapełniona. Mnie najbardziej przypadły do gustu dyscypliny timingowe, to znaczy takie, w których trzeba w odpowiednim momencie wcisnąć odpowiedni przycisk (np. szermierka, albo tenis stołowy). Można - rzecz jasna - rozegrać mecze w ramach pojedynczych dyscyplin, albo wybrać sobie opcję mistrzostw i zasuwać wszystko po kolei. Wady? Może taka, że niezbyt wygodnie wciskać klawisze "A" i "B", kiedy zaczyna się klepać szybko. Ale... trening czyni mistrzem. **[Pocketto]**

The World is Not Enough

txt: Marcellus

Witamy w świecie przystojnego agenta. Pełno tu gadżetów, broni i pięknych kobiet. Oto opis przejścia dla tych, którzy nie mogą się w nim odnaleźć. Gra wyjątkowo ułatwia nam życie i każdą rzecz, z którą coś trzeba, lub można zrobić obwodzi czerwoną ramką. Gdy znajdziemy się w skutecznym zasięgu, zmienia ona kolor na zielony. Dotyczy to wszelkiej maści przełączników, wajch i guzików itp. Nie dotyczy jedynie drzwi. Powodzenia!

UZBROJENIE 007

Cell Phone Stunner - paralizator elektryczny. Skuteczny tylko z bezpośredniej odległości. Powala na krótką chwilę przeciwnika. Nie zabija. Szczególnie przydatny w misji Night Watch.

Satchel Charge - ładunek wybuchowy zdalnie odpalany. Skuteczny i potężny. Przydatny tylko w misji Turncoat

Frag Grenade - zwykły granat. Przeciwnicy po eksplozji latają w iście filmowy sposób. Dostępny tylko w misji King's Ransom.

Gas Grenade - granat usypiający. Obezwładnia na moment przeciwnika. Nie zabija. Dostępny tylko w misji Flashpoint.

Wolfram P2K - pistolet z tłumikiem, dobry, cichy i celny. Pojemność magazynka - 16 nabojów.

Ingalls Type 20 - pistolet maszynowy. Bardzo szybkostrzelny, niezbyt celny i skuteczny. Pojemność magazynka - 30 nabojów.

Koffler KSS - pistolet maszynowy. Równie szybkostrzelny jak Ingalls. Odrobinę bardziej celny i skuteczny. Pojemność magazynka - 30 nabojów.

Belgique PS 100 - pistolet maszynowy. Jedna z najlepszych broni w grze, skuteczny i szybkostrzelny. Jego wielką zaletą jest duży magazynek. Pojemność - 50 nabojów.

Frinesi Shotgun - zwykła dubeltówka z obciętą lufą. Bardzo powolna, trzeba przeładowywać po każdym strzale. Wyjątkowo niecelna choć skuteczna.

Frinesi Auto - strzelba automatyczna. Dość szybkostrzelna, celniejsza niż shotguna. Pojemność magazynka 10 nabojów.

AR 36 Sniper - karabinek snajperski. Oczywiście niezwykle celny i skuteczny. Zazwyczaj wystarczy jedno trafienie aby położyć trupem przeciwnika. Pojemność magazynka - 10 nabojów.

Kazakovich KA - 57 - karabinek maszynowy. Szybkostrzelny i skuteczny. Pojemność magazynka - 30 nabojów. Dostępny tylko w misji Fallen Angel.

IAC Defender - pistolet. Bardzo skuteczny i celny choć niezbyt szybkostrzelny. Wystarcza zazwyczaj jedno trafienie aby pozbyć się przeciwnika. Pojemność magazynka - 8 nabojów. Dostępny tylko w misjach Flashpoint i Meltdown.

Grenade Launcher - podczepiony do KA - 57 granatnik. Skuteczny i efektowny. Bardzo powolny bo trzeba przeładowywać po każdym strzale. Dostępny tylko w misji Fallen Angel.

Light Armor - lekka kamizelka kuloodporna. Osłania dwa z ośmiu fragmentów paska życia. Można zakładać jedną na drugą. Przy trafieniu w kamizelkę najpierw spadają jej odcinki wytrzymałości, a dopiero po całkowitym ich zniknięciu zaczyna spadać życie.

Heavy Armor - ciężka kamizelka kuloodporna. Chroni wszystkie fragmenty paska życia.

KLAWISZOLOGIA

Lewa gałka - poruszanie się.
X - strzelanie z danej broni, rzucanie granatami lub uderzenie pięścią. Używanie wybranego przedmiotu czy gadżetu.
O - otwieranie drzwi, rozmowa, manipulowanie przedmiotami i przeładowywanie broni.
Kwadrat- następny przedmiot w inwentarzu
Trójkąt - poprzedni przedmiot w inwentarzu
Start - Pauza/Menu
Select - odbieranie wiadomości od MI6 (objawiają się denerwującym pikaniem i migającym napisem w lewym dolnym rogu ekranu)
L1 - kucanie, skradanie się
L2 - unik w lewo (strafe), **R2** - unik w prawo (strafe)
R1 - tryb snajperski
R1 + L2/R2 - wychylanie się zza rogu. Można dołączyć także kucanie.

PODSTAWY

Główny ekran gry
Lewy górny róg - ośmioczęściowy pasek życia. Ma kolor zielony; gdy wszystkie paski uzyskają kolor czerwony ze zdziwieniem skonstatujesz że jesteś martwy.
Na ekranie pojawiają się różne komunikaty: co podniosłeś, czasami co masz teraz robić. Widzisz na nim także swoją broń lub przedmiot który aktualnie trzymasz.

Agent i 007
W grze są dostępne dwa poziomy trudności. Na poziomie Agent dostępne jest automatyczne celowanie i przeładowywanie broni. Na poziomie 007 te udogodnienia nie są dostępne, a przeciwnicy są dużo skuteczniejsi i bardzo niebezpieczni. Gdy przejdziesz grę na poziomie 007 zobaczysz sekretne zakończenie i odblokujesz Cheaty - do włączenia w menu Options.

OPIS PRZEJŚCIA GRY

01. COURIER

Wytyczne
- Przepytać Lachaise'a
- Zabrać teczkę z pieniędzmi
- Uciec
- Nie krzywdzić cywilów

Wyposażenie dodatkowe
- VLF Disruptor - urządzenie zakłócające pracę bramek wykrywających metal. Ukryte w zwykłym piórze.
- Flash Bang - oślepiacz, ma kształt latarki. Osoba nim potraktowana traci na kilka chwil wzrok.
- Fingerprint Scanner - urządzenie, które potrafi "sczytać" z przedmiotu odciski palców. Można go później użyć do oszukania zamków drzwiowych wyposażonych w czytniki odcisków palców.

Zaczynasz w holu biurowca, przed biurkiem recepcjonistki. Włącz VLF Disruptor i przejdź przez drzwi w głębi pomieszczenia. Dojdziesz do dużej sali. Na jej końcu znajdują się drzwi, których pilnuje strażnik. Podejdź do niego. Powie ci, że wstęp jest tylko dla pracowników. Odejdź od drzwi i poczekaj aż ochroniarz opuści swój posterunek. Możesz już iść dalej. Za drzwiami jest krótki korytarzyk. Dojdziesz nim do windy, wezwij środkową kabinę i wsiądź do niej. Dowiezie cię na wyższe piętro budynku. Jest to poziom silnie monitorowany, co chwilę będziesz się natykał na kamery kontrolujące korytarze. Są dwa sposoby na ich ominięcie: łatwy i trudny. Łatwy - rozwalić z pistoletu każdą napotkaną kamerę. Trzeba stanąć tuż za rogiem korytarza i używając trybu snajperskiego wychylić się na moment i strzelić. Trudny - starać się przemknąć gdy "patrzą" w inną stronę.
Pierwsza kamera jest za drugim zakrętem korytarza. Za nią jest kolejny zakręt, a kawałek za nim następna kamera. Pod kamerą korytarz się rozwidla. Nie ma większego znaczenia, w którą stronę skręcisz. Ale jeżeli pójdziesz w lewo to będziesz miał o jedną kamerę mniej do usunięcia. Więc poszedłeś w lewo?

Korytarz biegnie przez moment pod lekkim skosem w prawo i zaraz znów prosto. Nie wychodź zza załomu korytarza, wychyl się lekko i usuń kamerę pilnującą drzwi. Przejdź przez nie. Zejdziesz po schodach w dół, a za pierwszym zakrętem znów natkniesz się na kamerę. Teraz korytarz wiedzie z grubsza prosto, za ostatnim zakrętem są drzwi , a za nimi krótki korytarz. Za następnymi drzwiami jest co? Oczywiście korytarz. Kręci się po nim sporo strażników, możesz sobie do nich trochę postrzelać. W pokoju po lewej znajdziesz lekką kamizelkę kuloodporną. Przebij się prosto korytarzem - uważaj z wnęk wyskakuje ochrona. Na końcu korytarza jest winda, która wwiezie cię na wyższy poziom. Na tym poziomie strażnicy są trochę lepiej uzbrojeni. Zdejmij pierwszego napotkanego i zabierz jego broń - Koffler KSS. Teraz już nie będą stanowić dla ciebie żadnego zagrożenia. Idź korytarzem w lewo i za zakrętem wejdź w pierwsze drzwi po prawej. Popraw przekrzywiony dyplom wiszący na ścianie po prawej od wejścia. Otworzą się ukryte drzwi, na przeciw ległej ścianie. Rozwal siedzącego w środku strażnika i na jego termosie użyj Fingerprint Scannera. Znajdziesz tu również ciężką kamizelkę kuloodporną i Frinesi Shotgun. Teraz podejdź do czytnkia odcisków koło drzwi i znów użyj Fingerprint Scanner'a. Po wyjściu z pokoju ochrony idź w prawo i na końcu korytarza znów użyj Fingerprint Scannera na czytniku koło drzwi. Dotarłeś w końcu Lachaise'a, już go miałeś wziąć na spytki gdy nagle stojąca za nim kobieta rzuciła mu nożem w plecy. Zabierz z biurka teczkę z forsą i podejdź do okna po lewej. Walizką wybij okno. Misja ukończona.

02. KING'S RANSOM

Wytyczne
- Zatrzymać zabójczynię
- Nie krzywdzić cywili
- Nie krzywdzić zabójczyni

Wyposażenie dodatkowe
- Grappling Hook Watch - wyrzutnia mocnej linki z zaczepem, umieszczona w zegarku.

Misja pościgowa. Ty gonisz, a kobieta w czerwieni ucieka. Na nieszczęście ma dużo kumpli, na domiar złego mocno uzbrojonych. Nie ma specjalnego sensu opisywać trasy przejścia tej misji. To proste: trzeba przeć naprzód i rozwalać wszystko co podlezie pod lufę, a jest uzbrojone i agresywne. Amunicji i broni będziesz miał dużo bo każdy ci coś w spadku zostawi. Tylko małe rady - uważaj na snajperów siedzących na dachach. Kiedy drogę zagrodzą ci beczki możesz je rozwalić granatem. Cała trasa jest tak ułożona, że nie sposób się zgubić. Gdy zobaczysz balon (taki duży i kolorowy na gorące powietrze) przygotuj się do celnego wystrzelenia linki z zegarka. Nie bój się możesz się pomylić, jest czas na ponowienie próby. Celuj w dół kosza balonu. Koniec.

03. COLD RECEPTION

Wytyczne
- Chronić Elektrę
- Zniszczyć paralotnie

Wyposażenie dodatkowe
- Inflateable Jacket - nadmuchiwana kurtka, ochroni cię przed lawiną.

Misja "narciarska". Wylądowałeś w górach, na Elektrę (Sophie Marceau) ktoś przygotował zamach. Czeka tu na was kilku terrorystów z bronią i kilka paralotni z napędem spalinowym. Zadanie jest jasne - zestrzel wszystkich amatorów latania. Przy okazji będziesz zmuszony unieszkodliwić kilku spieszących bandziorów. Nie zdziw się że sterowanie jest dość oporne, masz na nogach narty, więc czasami manewrowanie będzie utrudnione. Na początku jesteś uzbrojony tylko w Wolframa P2K. Zastrzel z niego czterech będących na widoku facetów w czerni. Przy skrzyniach po lewej znajdziesz karabin snajperski. Jest on przeznaczony do niszczenia lotniarzy. Ma dużą skuteczność - wystarczą dwa strzały aby ich zdjąć. Jeżeli zechcesz rozwalić skrzynie, to w jednej z nich powinieneś znaleźć ciężką kamizelkę kuloodporną. Po uporaniu się z pierwszym lotniarzem pojedź w kierunku przeciwległym od skrzyń i zacznij zjeżdżać w dół. Za każdą

z napotkanych skrzyń czai się łobuz ze spluwą. Po wyjechaniu z drugiej betonowej rury i przejechaniu krótkiego wąwozu zobaczysz Elektrę, szybko załatw kolejnych czterech zabójców i cofnij się do wylotu rury. Wyposaż się w karabin snajperski i czekaj aż lotnia znajdzie się w zasięgu skutecznego strzału. Teraz wystarczy zestrzelić trzy paralotnie aby zobaczyć napis misja ukończona.

04. RUSSIAN ROULETTE

Wytyczne
- Przepytać Zukovskiego
- Wygrać pieniądze

Wyposażenie dodatkowe
- Credit Card Lock Pick - wytrych ukryty w karcie kredytowej.

To zupełnie odmienna misja. Wszyscy wiedzą, że James Bond ma skłonności do hazardu. Trafiłeś do kasyna prowadzonego przez Zukovskiego. Będziesz musiał się popisać umiejętnościami gry w Black Jacka (to taka zachodnia wersja "Oczka"). Początek jest łatwy. Podejdź do blondynki stojącej przy barze i chwilę z nią porozmawiaj. Za chwilę zobaczysz kolesia o wyglądzie i manierach troglodyty. To facet tej dziewczyny i jednocześnie koleś, który pilnował drzwi do gabinetu Zukovskiego. Podejdź do tych drzwi i użyj na nich wytrycha. Wejdź do środka, podejdź do biurka i zacznij rozmowę z Zukovskim. Po chwili zaoferuje ci on żądane informacje, ale nie za darmo. Wręczy ci czek na dwadzieścia pięć tysięcy. Warunek jest taki, wygraj więcej niż sto tysięcy a otrzymasz informacje. Wyjdź z jego gabinetu i podejdź do drzwi pilnowanych przez drugiego troglodytę. Pokaż mu czek wręczony ci przez Zukovskiego, a będziesz mógł wejść do środka. Podejdź do stolika.

Zasady Black Jack'a
Krupier wykłada dwie karty dla gracza i jedną koszulką do góry dla siebie. Jak skończysz dobierać karty, krupier dobiera swoją drugą (i w razie konieczności następne) kartę. Celem gry jest uzyskanie 21 punktów, lub jak najbliżej tej liczby, ale bez jej przekroczenia.

Wartości kart
10, walet, dama, król - 10 punktów.
As - 11 lub 1 punkt zależnie od sytuacji.
Reszta kart ma takie same wartości punktowe jak ich wielkość (dziewiątka ma 9 punktów, a trójka ma 3 punkty).

Obstawianie, klawiszologia i opis ekranu gry
Purse - ilość posiadanych przez ciebie pieniędzy
Bet - wielkość stawianej stawki
L1 - odejmujesz 1000 od stawki
L2 - odejmujesz 100 od stawki
R1 - dodajesz 1000 do stawki
R2 - dodajesz 100 do stawki
Po obstawieniu zakładu, krupier wykłada ci dwie karty, koszulkami do dołu. Sobie wykłada także dwie, ale jedna jest zakryta.

Rozgrywka
X - dołożenie następnej karty
Kwadrat - zostajesz przy swoim
O - Double Down - podwojenie zakładu "w ciemno". Krupier dołoży ci następną kartę. Jeżeli wygrasz, wypłaci ci podwojoną sumę zakładu. Jeżeli przegrasz to stracisz podwójnie.
L1 - pas, tracisz połowę postawionej stawki.

Zasady dodatkowe
- Za uzyskane "z ręki" 21 punktów wygrywasz dodatkowo połowę stawki więcej (postawiłeś 1000, wygrywasz 1500).
- Krupier musi uzyskać 17 lub więcej punktów.
- Gdy u krupiera pojawi się as masz możliwość się ubezpieczyć na wypadek 21 punktów "z ręki". Jeżeli będzie - miał 21 to nic nie stracisz. Jeżeli nie - tracisz połowę postawionej stawki.
- Gdy przyjdą dwie karty o takich samych wartościach punktowych (na przykład: dwa asy, lub 10 i król) masz możliwość ich rozdzielenia (Split - R1) i dobierania oddzielnie do każdej z nich. Opłacalne jeżeli przyjdą dwa asy lub dwie karty o wartości 10 - jest większa szansa na 21 punktów.

Gdy już wygrasz wymagane ponad sto tysięcy dolarów odejdź od stołu, wróć do gabinetu i znów pogadaj z Zukovskim. Dowiesz się kto jest wtyczką Renard'a u Elektry. Misja zakończona.

05. NIGHT WATCH

Wytyczne
- Założyć podsłuch we wszystkich telefonach
- Unikać strażników posiadłości
- Sfotografować dowody
- Zdobyć kartę identyfikacyjną od Davidov'a (ID Card)

Wyposażenie dodatkowe
- Tranqulizer Gun - pistolet na strzałki usypiające
- Micro Camera - mały aparat fotograficzny
- Telephone Bug - "pluskwy" do założenia w aparatach telefonicznych
- Credit Card Lock Pick - wytrych

Twoim celem jest zdobycie dowodów na to, że Davidov (szef ochrony Elektry) jest wtyczką Renard'a. Zaczynasz w sypialni poprawiając krawat po upojnym wieczorze z Elektrą. Udaj się do pokoju obok sypialni i załóż podsłuch w pierwszym z pięciu telefonów. Jak chcesz to zagraj na fortepianie. Wyjdź na korytarz i idź w prawo aż dojdziesz do schodów. Zejdź nimi, ale nie wychodź zza rogu. Wyposaż się w Cell Phone Stunner. Poczekaj aż strażnik w dużym holu odwróci się plecami. Podkradnij się do niego i obezwładnij go. Teraz podbiegnij do środkowych drzwi i użyj na nich wytrycha. Jesteś w pokoju bilardowym. Obezwładnij kolejnego strażnika i załóż "pluskwę" w telefonie. Znajdziesz go za stołem po prawej stronie od wejścia. Wyjdź z pomieszczenia i znów obezwładnij strażnika w holu. Być może będziesz zmuszony użyć Tranquilizer Gun. Pobiegnij do drzwi po lewej i otwórz je wytrychem. Po wejściu do środka podkradnij się do strażnika (powinien stać po prawej) i ogłusz go. Teraz weź aparat fotograficzny i zrób zdjęcie dużego niebieskiego ekranu na środku pomieszczenia. Użyj trybu snajperskiego (nie musisz bardzo dokładnie celować). Natychmiast wyjdź z pomieszczenia i znów uśpij strażnika w holu. Idź do drzwi naprzeciwko, ale nie wchodź przez nie. Po lewej zobaczysz następne drzwi. Przejdź przez nie i załatw następnego strażnika. Zobaczysz go jak wchodzi do kuchni. Po uśpieniu ochroniarza załóż pluskwę w telefonie. Wyjdź z kuchni i idź w prawo do drzwi na końcu korytarza. Otwórz je wytrychem i zrób zdjęcie listu leżącego naprzeciw drzwi. Wyjdź z pokoiku i podejdź do windy w korytarzu po lewej. Po dojechaniu na dół bądź przygotowany na spotkanie z kolejnym strażnikiem. Naprzeciwko windy jest mały pokój , a w nim - przedostatni już telefon do zabuggowania. Krótkim korytarzykiem idź w lewo i włącz stojące na stoliku radio. To odciągnie uwagę strażnika, pilnującego ostatniego telefonu i komputera, któremu musisz zrobić zdjęcie. Wróć do pokoiku z telefonem i wyjdź na korytarz. Znowu załatw strażnika bo już pewnie się obudził. Idź w lewo, aż dojdziesz do dwóch pokoi. W pierwszym jest telefon, a w drugim komputer. Przy przechodzeniu z pokoju do pokoju znów będziesz musiał uśpić strażnika. Po wykonaniu ostatniej czynności wyjdź na korytarz i wróć do windy w razie konieczności usypiając po drodze ochroniarzy. Zjedź na dół i wróć przez drzwi naprzeciw kuchni do głównego holu. Na środku stoi Davidov - podejdź do niego i rozpocznij rozmowę. Po chwili koleś ucieknie, a na ciebie wyskoczy kilku uzbrojonych po zęby bandytów. Możesz już eliminować ich w sposób konwencjonalny czyli z pistoletu. Zabij kilku i zabierz ich broń. W holu jest jeszcze jeden pokoik w którym nie byłeś. Jest w nim ukryta ciężka kamizelka kuloodporna. Drzwi do niego otworzysz wytrychem. Po uzbieraniu wystarczającej ilości amunicji i opancerzeniu możesz ruszać za Davidovem. Wyjdź z holu drzwiami prowadzącymi do kuchni. Uważaj na strażników, którzy wyskoczą z kuchni. Idź korytarzem w prawo i otwórz drzwi wytrychem. Przygotuj się na niezłą strzelaninę. Jesteś w garażu w towarzystwie dużej ilości strażników i samego Davidov'a. Skurczybyk celnie i skutecznie strzela, uważaj na niego. Po prawej znajdziesz dużo amunicji. A w głębi garażu jest ciężka kamizelka kuloodporna. Musisz zabić Davidov'a i zabrać mu ID Card. Jak to zrobisz misja zostanie dopełniona.

06. MASQUERADE

Wytyczne
- Znaleźć Renard'a
- Nie krzywdzić techników
- Nie krzywdzić żołnierzy
- Odzyskać kartę lokalizacyjną (Locator Card)

Wyposażenie dodatkowe
- Night Vision Glasses - okulary noktowizyjne.
- Grappling Hook Watch - znany ci już zegarek z linką.

Jesteś w bazie nuklearnej w Kazachstanie. Podszyłeś się pod dr Arkov'a, więc możesz się swobodnie poruszać po bazie. Po rozpoczęciu idź prosto i pokaż strażnikowi przy drzwiach identyfikator (Arkov's ID Card). W pokoju znajdziesz Security Keycard. Wróć na korytarz i skręć w lewo. W pomieszczeniu po prawej znajdziesz pistolet maszynowy, amunicję i ciężką kamizelkę kuloodporną. Po wyjściu z pokoju idź w prawo, dojdziesz do wyłącznika światła. Załóż Night Vision Glasses i weź do ręki Security Keycard. Teraz wyłącz światło i podejdź do beczek po lewej. Ukryj się za nimi. Korytarzem nadchodzi dwóch strażników - jeden stanie koło beczki, a drugi pójdzie włączyć światło. Teraz prześlizgnij się koło nich i podejdź do terminalu na końcu korytarza i użyj Security Card. Otworzysz sobie w ten sposób drzwi, które widzisz za terminalem. Po przejściu przez nie możesz już zdjąć okulary. Wyposaż się znowu w kartę identyfikacyjną Arkov'a. Obejrzyj pomieszczenie. Po lewej są drzwi z czerwoną lampą nad nimi. Za kilka chwil wrócisz tu. Idź korytarzem w prawo i pokaż kartę strażnikowi przy pierwszych drzwiach. Ze środka zabierz Radiation Badge (leży na stole koło naukowca). Wróć na korytarz i wejdź w następne drzwi. Idź korytarzem aż do końca i żołnierzowi pokaż Radiation Badge. W pomieszczeniu zwolnij blokadę drzwi z czerwoną lampą (naprzeciw drzwi). Wróć teraz do otwartych już drzwi. Przed wejściem uzbrój się w pistolet maszynowy. W pomieszczeniu przywita cię dr Jones (Denise Richards). Kiedy tylko skończy swoją przemowę wyskoczą na nią terroryści. Musisz ich wszystkich zastrzelić i nie pozwolić im zabić dziewczyny. Uważaj także na nią ponieważ może ci nagle wejść na linię strzału. Dr Jones pobiegnie do konsoli i otworzy ci (usłyszysz: I got it!) wejście do tunelu, na prawo od konsoli. Przejdź tunelem zabijając po drodze terrorystów, śpiesz się. Drogę zagrodzi ci beczka i skrzynie. Rozwal je, i napieraj dalej. Dojdziesz do Renard'a. Niestety jest on już bezpieczny i naigrywa się z ciebie. Jak winda odjedzie pojawi się na napis Escape (Uciekaj). Odwróć się. W ręku masz już zegarek z linką. Celuj w łańcuch widoczny przed tobą. Po chwili pojawi się napis: Misja Ukończona.

07. FLASHPOINT

Wytyczne
- Zatrzymać bombę
- Uratować zakładników
- Chronić dr Jones

Wyposażenie dodatkowe
- Flashlight Flash Bang - "oślepiająca" latarka
- Night Vision Glasses - znane ci już okulary noktowizyjne.

Znajdujesz się w centrum sterowania rurociągiem naftowym. W jednej z rur znajduje się bomba. Jedynym sposobem aby się do niej dostać jest zatrzymanie pomp. W tym celu musisz odwiedzić ponumerowane od jednego do trzech kanały (Channel 1; 2; 3). Idź do drzwi oznaczonych jako 1. Za drzwiami jest korytarz, idź nim. Po lewej za szybą zobaczysz pomieszczenie, a w nim kilku terrorystów i techników. Nie strzelaj przez szybę - jest kuloodporna. Wejdź w nieoznaczone drzwi koło tych z napisem Channel 2. W środku jest ciężka kamizelka kuloodporna i granat gazowy. Na korytarzu jest jeden strażnik, zabij go. Teraz musisz się spieszyć bo za chwilę terroryści zaczną strzelać do techników. Jeżeli, któryś z nich zginie misja będzie nieudana. Wparuj do środka i zabij wszystkich terrorystów (jeżeli chcesz możesz pomóc sobie granatem gazowym). Jako broń polecam jednak Wolframa P2K - jest cichy i celny. Może to mieć znaczenie w tłoku. Z shotguna lub pistoletu maszynowego mógłbyś, przypadkiem, zranić obsługę. Pod napisem Channel 1 jest wajcha, przełącz ją aby zatrzymać pierwszą pompę. Udaj się teraz do Channel 2 i powtórz operację unieszkodliwiania terrorystów i przekładania wajchy. Wyjdź z pomieszczenia i odwiedź wszystkie nie oznakowane pomieszczenia aby uzupełnić ekwipunek. Idź do Channel 3. Wiesz co masz robić. Po przełożeniu ostatniej wajchy wyjdź na korytarz i wróć do Control C. Teraz możesz już uzbroić się w coś mocniejszego niż Wolfram P2K. Z centrum wyjdź przez drzwi oznaczone Pipeline A. W korytarzu jest jeden złoczyńca ale za chwilę pojawi się następny. Za następnymi drzwiami jest jeszcze jeden. Znajdujesz się w rurze. Załóż okulary noktowizyjne i wystrzelaj wszystkich napotkanych po drodze terrorystów. Jak wejdziesz po schodach na górę to zaraz po prawej znajdziesz ciężką kamizelkę i kilka magazynków. Idź dalej przed siebie, eliminując kolejnych pacjentów. Po dojściu do końca wejdź po schodach i podejdź do drzwi. Przed wejściem zdejmij okulary noktowizyjne. Przywita cię dr Jones; znowu będzie manipulowała przy komputerze, a ty będziesz musiał ją chronić. Jeżeli masz wystarczającą ilość amunicji a twoja kamizelka jest w dobrym stanie to nie będziesz musiał praktycznie robić nic oprócz stania i strzelania. Ustaw się tak aby mieć dziewczynę za plecami. Włącz tryb snajperski i celuj na lewo od okna, które widzisz na górnym poziomie. Po kilkudziesięciu sekundach usłyszysz znajome: I got it! Podejdź do stojącego na środku pojazdu służącego obsłudze do kontrolowania stanu technicznego rurociągu i uruchom go. Misja zakończona.

08. CITY OF WALKWAYS

Wytyczne
- Chronić Zukovskiego
- Chronić dr Jones
- Zniszczyć helikoptery
- Uciec po rurze

Wyposażenie dodatkowe
- Rocket Launcher - wyrzutnia rakiet na podczerwień. Jak każdy z gadżetów 007 ukryta w przedmiocie; w kamerze.

Zaczynasz w małym pokoju na terenie fabryki kawioru Zukovskiego. W pokoju razem z tobą jest właściciel i dr Jones. Zabij pierwszego z terrorystów (za szybą po lewej) i weź kamizelkę kuloodporną. Podnieś zgubiony przez terrorystę pistolet maszynowy i zabij kolejno pojawiających się klientów. Jest ich całkiem sporo. Wyjdź z budynku na pomost i załatw dwóch następnych pacjentów. Uzbrój się teraz w Rocket Launcher i zestrzel helikopter. Potrzeba do tego dwóch lub trzech celnych strzałów. Musisz celować w trybie snajperskim i poczekać aż celownik zmieni kolor na żółty. Jak widzisz twoja wyrzutnia mieści tylko trzy rakiety. Gdy skończy ci się amunicja pobiegnij pomostem do swojego samochodu. Trzeba zbiec na dół po schodach i podążać tak jak prowadzi pomost. Kiedy tylko zbliżysz się do bagażnika amunicja zostanie uzupełniona. Uważaj, helikopter nie jest bezbronny. Po zestrzeleniu drugiego z helikopterów pojawi się trzeci, wyjątkowo agresywny i niebezpieczny. Musisz uciekać z pomostu. Na lewo od schodów prowadzących na ten pomost znajduje się zejście na rurę (koło żółtego znaku ostrzegawczego). Dotrzesz po niej do kolejnego budynku. Zejdź po schodach na dół. Bądź przygotowany na zabicie kilku terrorystów. Schodami w drugim końcu pomieszczeni wejdź na górę i z pokoju zabierz klucz (Wrench). Po wyjściu z pokoju będzie na ciebie czekało znów kilku panów z bronią. Załatw ich i wyjdź z budynku przez drzwi na dole. Na pomoście przed tobą jest strażnik - nie przejmuj się nim na razie. Załatw drugiego który czai się po prawej i weź kamizelkę. Teraz biegnij pomostem na wprost. Po schodach na górę i zaraz po prawej (koło żółtego znaku) schodami na dół. Na końcu pomostu jest barak, a w środku rakietnica (Flare Gun). Teraz wróć na górny poziom i biegnij pomostem aż do budynku na jego końcu. Jak dobiegniesz do niego wyposaż się w klucz i przekręć zawór. Przez okno zobaczysz śmigłowiec zawisający nad wydobywającą się z rury strugą gazu. Natychmiast weź do ręki Flare Gun i strzel w zawór gazu pod helikopterem (użyj trybu snajperskiego). Jeżeli trafisz misja jest zakończona. Jeżeli nie - musisz podejść do pudła stojącego przy drzwiach i wziąć nabój do rakietnicy. Musisz uważać bo pojawi się dwóch terrorystów. Jak ich załatwisz, powtórz operację z kluczem i spróbuj znów strzelić w zawór gazu. Mam nadzieję że tym razem już ci się udało. Nie? No cóż, próbuj do skutku.

09. TURNCOAT

Wytyczne
- Złapać Bullion'a (Rosół?) żywego
- Zneutralizować zagrożenie ze strony terrorystów
- Chronić cywili

Wyposażenie dodatkowe
- Pen Explosive - wybuchowy długopis. Mały ładunek plastiku pod przykrywką w postaci długopisu. Służy do rozwalania drzwi itp.

Ta misja jest bardzo podobna do "King's Ransom. Ścigasz kolesia, którego już raz spotkałeś w gabinecie Zukovskiego podczas misji "Russian Roulette". Łobuz okazał się wtyką Renard'a. Zaczynasz w zaułku. Załatw kolesia przed tobą, a później tego na dachu. Uważaj. Facet w głębi jest niewinny. Koło skrzyni leży karabin snajperski. Załatw nim następnego snajpera siedzącego na dachu. Potem weź pistolet maszynowy i załatw nadbiegających terrorystów. Na końcu uliczki przed śmietnikiem jest zaułek. Znajdziesz tam ciężką kamizelkę kuloodporną. Wróć do dużej bramy którą widziałeś po prawej. Znalazłeś się na stacji metra. Na dole, za filarami jest czterech terrorystów. Po rozprawieniu się z nimi wsiądź do wagonu. W środku jest jeden terrorysta i jeden cywil. W następnym wagonie znów jest terrorysta i cywil. Uważaj - ten niewinny może w panice wbiec ci na linię strzału. Idź do następnego wagonu. Na środku stoi pasażer. Nie pędź przed siebie w amoku. Za przepierzeniem po lewej czai się facet z bronią. Za następnym przy końcu wagonu (po prawej) jest jeszcze jeden. Wystaje mu kolano i ręka z bronią. Przyceluj z karabinu snajperskiego i koleś stanie się historią. W kolejnym wagonie jest tylko jeden złoczyńca. Kolejny wagon: jeden morderca na środku, za skrzynią, drugi po prawej, za pierwszym przepierzeniem. W skrzyni jest lekka kamizelka kuloodporna. Następny wagon i sytuacja podobna jak w poprzednim: jeden za skrzynią na środku, a drugi w głębi, po prawej - za przepierzeniem. Następny wagon jest zupełnie czysty. W ostatnim wagonie za pierwszym przepierzeniem (po lewej) stoi terrorysta. Teraz wysiądź z metra i złapałeś Bullion'a. Niestety tylko na chwilę. Okazało się że podłożył bombę wypełnioną gazem Sarin (taki sam gaz został użyty podczas zamachu w tokijskim metrze przez sektę "Najwyższa Prawda"). Musisz w przeciągu dwóch minut dotrzeć do bomby i ją rozbroić. Na drzwiach przed którymi stoisz użyj Pen Explosive i wejdź do środka. Korytarzem (eliminując terrorystów) dotrzesz do pomieszczenia, w którym znajdziesz ciężką kamizelkę kuloodporną. Wyjdź przez drzwi w głębi, skręć w prawo i rozwal kolejnego łobuza. Dotrzesz po chwili do bomby. Kolejność działań jest następująca: rozwalić ochronę (uważaj dwóch kolesi wyjdzie po chwili z korytarza, którym przyszedłeś). Weź Satchel Charge i załóż go na korpus bomby. Odsuń się i zdetonuj ładunek. Podejdź z powrotem do bomby i użyj na niej Cell Phone Stunner'a. Bomba rozbrojona. Teraz wróć z powrotem na peron stacji i wyjdź schodami po prawej na powierzchnię. Zobaczysz uciekającego Rosoła. Biegnij za nim aby wpaść prosto w pułapkę. Okazało się, że terroryści pojmali już dr Jones. Teraz mają także ciebie. Misja zakończona.

10. FALLEN ANGEL

Wytyczne
- Znaleźć M
- Uwolnić M
- Pokonać Gabor'a
- Dotrzeć do Elektry

Zaczynasz w niezbyt komfortowej sytuacji. Jesteś zupełnie bezbronny. Staraj więc poruszać się w miarę cicho i bądź grzeczny. Po wyjściu z pomieszczenia podkradnij się do pierwszych drzwi w korytarzu po lewej. W środku znajdziesz ciężką kamizelkę kuloodporną. Wyjdź z pomieszczenia i idź w lewo, za drugim zakrętem korytarza znajdziesz taki same drzwi jak przed momentem. Wejdź w trzecie z kolei i zabierz swój ekwipunek (Wolfram P2K, Grenade Launcher i Cell Phone Stunner). Wróć na korytarz i zabij strażnika. Podnieś jego broń (Kazakovich KA - 57). Zabij trzech pozostałych strażników. Teraz zbierz ekwipunek ze wszystkich cel i wyjdź z piwnicy. Jesteś na najniższym poziomie wieży. Wejdź na pierwsze piętro. Po schodach poruszaj się strafe'ując i staraj się mieć zawsze wyższy poziom na oku. Załatw terrorystów i wejdź przez drzwi na pierwszym piętrze. Załatw strażnika i idź korytarzem. Za drugim zakrętem jest strażnik. Po prawej jest wejście do pomieszczenia gdzie znajduje się twój znajomy Rosół w towarzystwie jeszcze jednego terrorysty. Pierwszego wywab na korytarz pokazując mu się na chwilkę. Potem stań przy ścianie i wychylając się załatw Bullion'a. Możesz to zrobić albo z kałacha albo z granatnika. Po wystudzeniu Rosołu, wejdź do pomieszczenia i weź Bullion's Key. Jeżeli twoja stara kamizelka jest w porządku to nie bierz nowej. Zachowaj ją sobie na później. Wróć na klatkę schodową i wejdź na drugie piętro. Po drodze zapewne spotkasz paru przeciwników. Otwórz drzwi używając Bullion's Key i wejdź. Przejdź przez wejście na wprost (jeżeli pójdziesz w lewo to w pokoju znajdziesz ciężką kamizelkę kuloodporną i jednego gościa do odstrzału). W korytarzu po lewej jest dwóch wrogów, a w pokoju po prawej - jeden. Po rozprawieniu się z nimi idź korytarzem po lewej i schodami na dół do celi gdzie jest uwięziona M. Dostałeś od niej kartę magnetyczną (M's Keycard). Jeszcze nie możesz jej uwolnić. Wróć na pierwsze piętro. Użyj karty na czytnikach umieszczonych przy drzwiach, które zauważyłeś podczas walki z Bullion'em. W pierwszym pokoju znajdziesz Pen Explosive (na stoliku koło łóżka). W drugim pistolet maszynowy Ingalls Type 20 i amunicję. Wróć teraz do celi M i użyj na kracie Pen Explosive. M jest wolna, zajęła się wpisywaniem kodu otwierającego drzwi na ostatnim piętrze. Uważaj po chwili wbiegnie dwóch bandziorów z zamiarem zabicia M. Załatw ich i podążaj na ostatnie piętro, eliminując po drodze przeciwników. Po otwarciu drzwi czekać na ciebie będzie Elektra ze swoim bodyguard'em - Gaborem. Elektra, oczywiście, ucieknie a ty masz małe spotkanie z tym psycholem. Koleś jest ciężko opancerzony i uzbrojony, nie ma sensu do niego strzelać, nawet granatnik mu nie da rady. Ukryj się za skrzynkami i czekaj. Po chwili powinno się pojawić dwóch pomagierów Gabor'a, tych szybko odstrzel. Gabor po chwili zacznie rzucać bomby rurowe (Pipe Bombs), musisz je podnosić zanim wybuchną (im szybciej pikają tym bliżej do wybuchu) i odrzucać w kierunku właściciela. Trzymaj się za skrzyniami i czekaj. Pomagierzy Gabor'a będą się pojawiać na hasło: "Get Him!" jeszcze dwa razy. W pomieszczeniach, z których wyszli znajdziesz ciężkie kamizelki kuloodporne. Po kilku ciężkich trafieniach bombami Gabor padnie. Zabierz jego kartę magnetyczną i idź otwórz drzwi do pokoju gdzie schowała się Elektra. Po wejściu sytuacja jest następująca: Elektra trzyma M na muszce. Musisz ją zastrzelić zanim ona zabije twą szefową. Jesteś uzbrojony w swój niezawodny pistolet z tłumikiem. Wystarczy jeden strzał. Celnego oka i pewnej ręki. Nagrodą będzie obejrzenie miłego dla oka napisu Mission Complete.

11. MELTDOWN

Wytyczne
- Znaleźć i pokonać Renard'a
- Uratować dr Jones
- Uciec z okrętu podwodnego

Wyposażenie dodatkowe
- Radiation Detector - osobisty licznik radioaktywności. Włącz go gdy zobaczysz facetów w żółtych kombinezonach. Można go używać w połączeniu z bronią. Na ekranie zobaczysz licznik. Jeżeli wartość na licznika dojdzie do 100, twoje zdrowie zacznie drastycznie spadać. Więc zanim to nastąpi, musisz czym prędzej opuścić radioaktywną strefę. Licznik ma kształt karty kredytowej.

Doszedłeś do finału, ostateczna rozgrywka z Renard'em nadciąga nieubłaganie. Jesteś na okręcie podwodnym - musisz go zwiedzić i odnaleźć zarówno dr Jones jak i Renard'a. Zadanie nie jest łatwe. Strasznie tu dużo facetów, którzy chcą cię powstrzymać. Niektórzy są nawet dość mocno opancerzeni. Zaczynasz na korytarzu. Idź prosto, na rozwidleniu skręć w prawo i idź dalej aż dojdziesz do drzwi. Przejdź przez pomieszczenie. Wejdź przez pierwsze drzwi na prawo i weź magazynki do PS 100. Teraz wejdź w drzwi po lewej i zabierz ciężką kamizelkę kuloodporną. Wyjdź z powrotem na korytarz i idź na koniec. Po prawej jest terrorysta. Jak wyjdziesz z powrotem na korytarz zobaczysz całą masę wrogów. Zabij ich wszystkich. Z pokoju, w którym jeszcze nie byłeś, zabierz Control Room Key. Wróć teraz do punktu startu i idź w lewą odnogę korytarza. Otwórz drzwi używając Control Room Key. Jesteś w sterowni. Czeka tu na ciebie paru niemiłych facetów. Wyjdź przez drzwi na końcu pomieszczenia i stań na włazie. Otwórz go, a po chwili znajdziesz się w luku torpedowym. Na lewo od ciebie jest włącznik, po jego użyciu odsuną się torpedy. Zobaczysz szyb wentylacyjny - strzel w kratę i przejdź przez niego. Po wyjściu z szybu znajdziesz od razu obie zguby. Po prawej w celi jest dr Jones, a za tobą pojawi się na moment Renard. Ucieka przed tobą. Pomieszczenie, do którego zwiał pełne jest rur tryskających gorącą parą. Uważaj - para cię rani. Renard zatrzymał się na końcu pomieszczenia. Poczekaj aż ucieknie i wejdź do środka. Za rurami poukrywani są kumple szaleńca. Przebij się przez nich i goń go. Nie bój się, nie zabłądzisz. Trasa nie ma żadnych rozgałęzień. Jak dobiegniesz do drzwi z oznaczeniem radioaktywności zatrzymaj się i włącz detektor. Wejdź do środka i zastrzel kilku facetów w żółtych kombinezonach. Wyjdź tak jak wszedłeś i odczekaj aż licznik opadnie do zera. Pozostali kolesie powinni wyjść po chwili do ciebie. Jak już upewnisz się że wszyscy są martwi wejdź do środka i podążaj tą trasą: w prawo trzymając się ściany aż do beczki, przy beczce w lewo i natychmiast w prawo, dojdź do ściany i idź w lewo, przy beczce skręć w lewo i zaraz w prawo. Drzwi są na wprost (jeżeli potrzebujesz kamizelki to znajdziesz ją w tym pomieszczeniu - przy prawej ścianie). Za drzwiami strzeli do ciebie Renard tylko po to aby natychmiast zwiać. Idź za nim, po wejściu do ostatniego już pomieszczenia zobaczysz na środku duże urządzenie. Musisz rozwalić każdy z niebieskich paneli. Brzmi łatwo ale takie nie jest, przeszkadzają ci bardzo duże ilości przeciwników. Po rozwaleniu paneli idź na prawo od pomieszczenia gdzie widziałeś Renarda. Uruchom urządzenie widoczne na ścianie w głębi. Po chwili ujrzysz go martwego. U jego stóp znajdziesz Cell Door Key. Teraz musisz błyskawicznie wrócić do celi gdzie jest uwięziona dr Jones. Masz na to trochę ponad dwie minuty. Czasu jest wystarczająco a po drodze nie napotkasz żadnych wrogów. Tylko się nie zgub w radioaktywnym pomieszczeniu! Otwórz drzwi celi za pomocą klucza zabranego Renardowi. Teraz wejdź do pomieszczenia z torpedami. Podejdź do prawego rogu pokoju i otwórz luk torpedowy.

Udało ci się? No to możesz już usiąść wygodnie i obejrzeć napisy. The End.

Jak na kogoś, kto nie żyje Lara ma się całkiem dobrze. Skoro postarała się o rolę w kolejnej części Tomb Raider'a... to chyba powinniśmy pomóc jej przebrnąć przez kolejne poziomy.

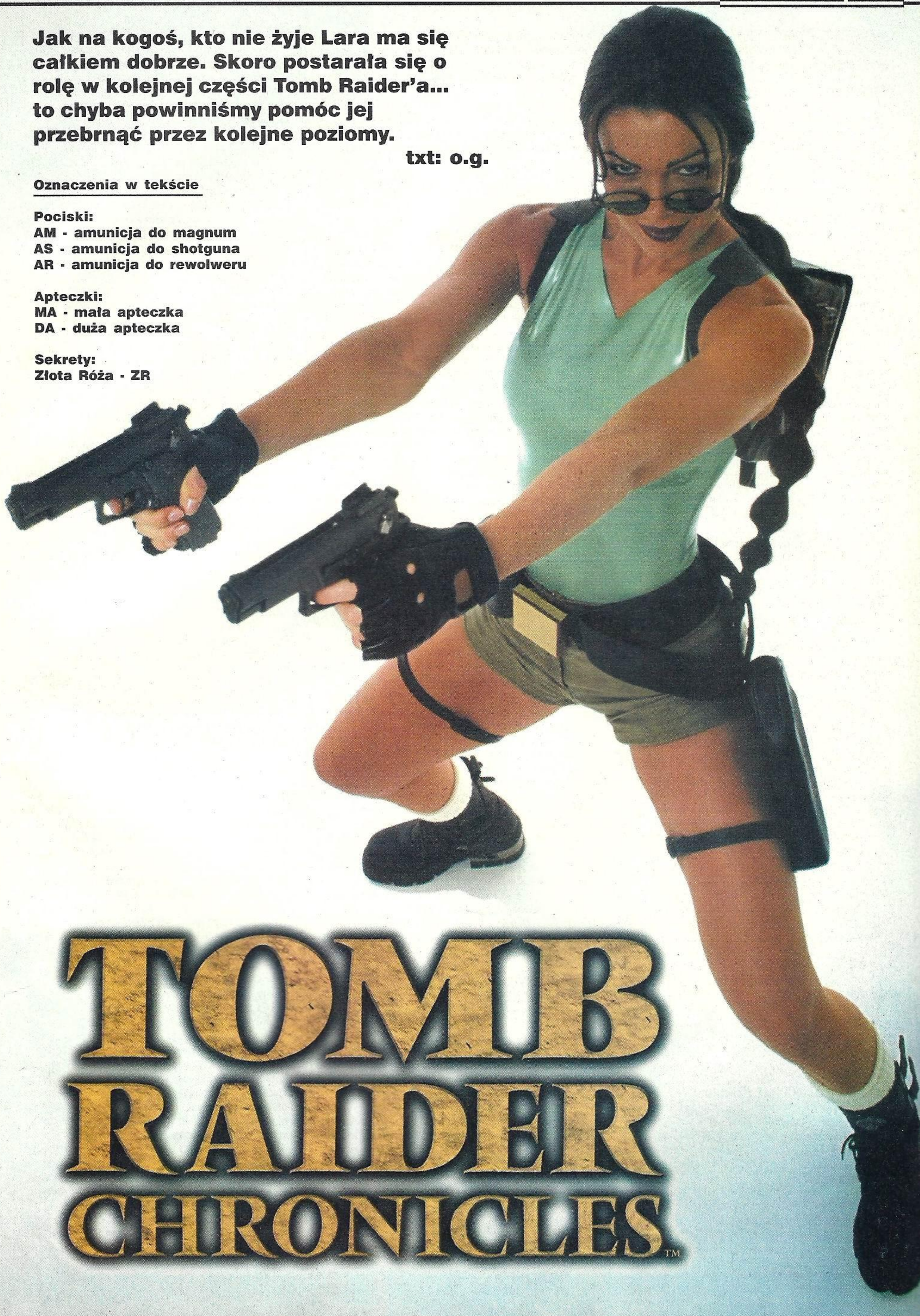
txt: o.g.

Oznaczenia w tekście

Pociski:
AM - amunicja do magnum
AS - amunicja do shotguna
AR - amunicja do rewolweru

Apteczki:
MA - mała apteczka
DA - duża apteczka

Sekrety:
Złota Róża - ZR



Epizod I
Przygoda w Rzymie

Opera

Jest to co prawda część poziomu Streets of Rome, ale jest to przy okazji część czysto treningowa. Możemy w niej poznać nowe umiejętności Lary, jak również zdobyć kilka przedmiotów, dlatego warto jest się zapoznać z wystrojem tego budynku. Zapraszam.

Od razu skręć w lewo. Przebiegnij pierwsze pomieszczenie, nie ma tu nic ciekawego. To samo zrób w następnym. W trzecim natomiast wejdź po metalowej skrzynce na górę i przeskocz na platformę, koło której jest przejście do poprzedniego pomieszczenia (tego z makietą domu). Złap się rusztowania i przyj do przodu. Kiedy opadniesz, spójrz w prawo. Widzisz ścianę, po której możesz się wspiąć. Zrób to. Na samej górze przesuń się w prawo - w ten sposób dostaniesz się na dach żółtej budki. Schyl się i przeczołgaj. Spadniesz na niedostępną do tej pory półkę. Użyj dźwigni i biegnij dalej. Znajdujesz się w dużym pomieszczeniu ze zbiornikiem wodnym (jeszcze go nie widzisz). Pobiegnij za niego. Po metalowej skrzyni wdrap się wyżej i wskocz do basenu. Jest w nim podwodne przejście. Wpłyń tam, a dotrzesz do kolejnego. Zwróć uwagę, że ten ma dziurę w dnie. Znajdziesz tam AM, AS oraz DA. Popłyń z powrotem i wynurz się w poprzednim zbiorniku. Biegnij przed siebie aż do rozciągniętej liny. Oto i nowa umiejętność Lary - chodzenie po linie. Tę przeszkodę możesz pokonać po skrzynkach, ale radzę ci najpierw potrenować, bo później nie będziesz miał takiej okazji. Po prostu podejdź do liny trzymając X, a Lara sama na nią wskoczy. Trzymaj górę, a gdy bohaterka zacznie przechylać się w którąś stronę, szybko wduś przeciwny kierunek dla przeciwwagi. W tym pomieszczeniu warto na chwilę zeskoczyć z góry i obszukać małe pomieszczenie naprzeciwko. Podchodź do metalowych półek, wciskając X zmusisz Larę do ich przeszukania (Flary). Wskocz na górę. W pomieszczeniu z płaskorzeźbą w kształcie twarzy, na jednej z półek znajdziesz apteczkę. Biegnij dalej, użyj dźwigni, a otworzą się drzwi, które prowadzą do... pierwszego pomieszczenia. Wybiegnij z opery.

Streets of Rome

Biegnij prosto. Zwróć uwagę na schody, które prowadzą na dół (są zakryte zwisającymi roślinami). Wróć na rozdroża i biegnij w lewo. Zabij psa i znów skręć w prawo. Dobiegniesz do płaskorzeźby w kształcie twarzy - włóż do niej rękę (X), to podniesie kratę. Wróć do schodów - zobaczysz identyczną płaskorzeźbę. Zanurz w niej swoje paluszki i... uwaga na nietoperze! Najlepiej od razu odskocz w tył. Opuściłeś kamienny blok. Wdrap się na niego. Biegnij na górę, omiń taras i zeskocz na dół. Rozwal szybę po prawej i weź amunicję. Idź na lewo. Są dwie szyby - za jedną z nich jest MA, a za drugą przeszkoda. Po skoku skręć w lewo i weź złoty klucz. Pobiegnij dalej na górę, a zobaczysz animację pokazującą gdzie iść. Zeskocz na dach (w biało czerwone pasy) zgarnij flary i z góry zastrzel psa. Przebiegnij koło fontanny i włóż klucz na swoje miejsce. Spotkasz starego "przyjaciela" - strzelaj do niego, po chwili na 100% ucieknie. Wbiegnij za nim do budynku, ale w środku nie idź od razu na górę, tylko skręć w lewo i w dół. Weź Garden Key ze skrzynki. Teraz biegnij na pierwsze piętro, przeciwnik będzie stał po drugiej stronie. Strzelaj, a kiedy znowu ucieknie, wejdź na linę. Po tej gimnastyce zeskocz z balkonu i pobiegnij w lewo. W małym pomieszczeniu są pociski. Biegnij dalej, prosto po schodach a znajdziesz Magnum. Otwórz fioletowe drzwi (w tej samej lokacji). Jesteś w pomieszczeniu z wielkimi beczkami. Po lewej jest celownik (połącz go z Magnum). Dalej są drewniane drzwi - odstrzel kłódkę, celując z nowej broni. Weź drugi Garden Key. Daruj sobie walkę ze szczurami, najlepiej od razu weź nogi za pas. Biegnij prosto, omiń dużą bramę i skręć w lewo. Włóż obydwa Garden Key w swoje miejsca. Biegnij tam, gdzie pokaże ci animacja. Obejrzyj pogawędkę "starych znajomych" Lary. Za budynkiem z trzema głowami smoków jest przejście (uwaga na psa !). Wbiegnij na górę, kolejna animacja ukaże ci wielki dzwon. Strzel w niego z Magnum. Spowoduje to, że podniesie się blok z lewej strony. Wejdź tam, weź rozbieg i skocz - zaatakują cię nietoperze. Skorzystaj z płaskorzeźby, podniesiesz blok pod dzwonem. Pobiegnij tam, zgarnij celownik i pociski (leżą za kolumną). Jesteś w dużym pomieszczeniu z dwoma krukami, za nimi są dwa wyjścia. Wybierz to z lewej i przesuń dźwignię. Podbiegnij do białego kruka i przekręć go. Biegnij do trzeciego wyjścia. Udaj się na górę. Wcześniej mogłeś tego nie zauważyć, ale na pewno już wiesz o bujającym się "koźle". Schyl się i przeczołgaj pod nim. Zeskocz i złap się ściany. Zwisając musisz dotrzeć do dźwigni po prawej. Użycie jej spowoduje "eksplozję" drugiego kruka. Tego również przekręć. Idź na zewnątrz, zejdź na dół. Tutaj odkryjesz Saturn Symbol. Złap go i zanieś do budynku z trzema głowami smoków. Scenka.

Trajan's markets

Jest tam kilka pomieszczeń. W dwóch pierwszych rozwal małe skrzynki, weź celownik i łom. Łomem otwórz metalowe drzwi do trzeciego pomieszczenia. W skrzynce jest MA. Wejdź na rusztowanie. Kolejna gimnastyka na linie. Przeskocz na drugą część rozwalonego dachu. Z metalowej kładki wskocz na rozwalony mur, a z niego na kolejną półkę (możesz się pokusić o długi skok po AS). Zeskocz na kolejny rozwalony sufit, spokojnie zejdź na dół i zgarnij amunicję i flary. Wskocz na drugą część sufitu i idź dalej. Zobaczysz animację ukazującą wielki mechanizm. Zeskocz na dół. Biegnij w stronę wyjścia, omiń je. Zaraz za nim skręć w lewo i obejrzyj dokładnie ścianę. Widzisz drabinę? Wejdź po niej na górę i przesuń w lewo, gdzie na końcu czeka cię mała jazda. Kiedy już się zatrzymasz, przeskocz na platformę po prawej. Z niej zeskocz do małego pomieszczenia, a w nim pociągnij trzy razy za linę. Przeskocz z powrotem na środkową platformę, a z niej na następną. Obok jest bliźniacze pomieszczenie, w którym także pociągnij za linę. Animacja pokaże ci, że przeszkoda została usunięta. Teraz możesz skoczyć po 2x AU (leżą nad wejściem do komnaty z wielkim kołem). Przed wejściem do dużej sali z pomnikiem skręć w lewo. Dotrzesz do kraty z Golden coin. Użyj łomu, a będziesz mógł przywłaszczyć sobie na chwilę "monetę". Teraz biegnij do komnaty z pomnikiem, zgarnij amunicję i MA. Włóż Golden coin w podstawę pomnika. Poniesie to dwie kraty. Skieruj tam swoje kroki. Omiń basen z wodospadem, dalej są AM. Teraz zanurkuj w basenie. Koło kraty jest MA. Wyjdź po drugiej stronie, znajdziesz amunicję i bossa. Nie jest zbyt trudny. Wyjmij Magnum i w trybie celowania strzelaj mu w oczy. Unikaj zielonych promieni. Wystarczy po jednym, dobrze wycelowanym pocisku. Po pokonaniu wypadnie z niego Mars Symbol. Przejdź do następnego pomieszczenia z czerwoną szafą. Złap się rusztowań i przeskocz na szafę. Znajdziesz złotą różę. Wracaj do pomieszczenia, w którym przed chwilą walczyłeś. Poszukaj AM, obok na podłodze leży kamienne koło - podnieś je. Wskocz do dziury, a znajdziesz się w kanałach. Płyń do centralnej części. W małej, podwodnej grocie masz MA. Teraz zbliż się do kręcącego się śmigła, gdzie znajdują się dwie dziury. Najpierw płyń tą wyższą. Zabierz amunicję i Valve Wheel. Wracaj do pokoju z dużą czerwoną szafą i użyj na niej nowego znaleziska. To zatrzyma przepływ wody tak, że będziesz mógł wpłynąć do niższej dziury. Gdy już tam będziesz, popłyń w lewo i weź DA. Teraz w prawo, a dotrzesz do pomieszczenia z kolejną czerwoną szafą, przekręć zawór - wyłącza on wirniki. Teraz możesz płynąć do wcześniej niedostępnego przejścia. Wyjdź z wody, weź shotguna i amunicję do niego. Wyskoczy boss. Uważaj na zieloną poświatę, którą wypuszcza z miecza - zabiera sporo energii, ale łatwo ją ominąć. Polecam shotguna, wydaje się tutaj lepszy niż Magnum. Po pokonaniu bossa otworzy się podwodna krata. Złap jeszcze DA i AS, po czym wyjdź przez rozbity witraż (zgarnij MA, leży z lewej strony). Płyń do kraty i zbierz Venus symbol. Wyjdź z wody po drugiej stronie. Jesteś przy budynku z trzema głowami smoków. Animacja. Rozwal przeciwnika, cztery strzały z shotguna wystarczą. Po kolejnej animacji jesteś zmuszony walczyć z trzema smokami (za budynkiem masz AS i DA, a na trawniku leży amunicja). Unikaj płomieni, są bardzo mocne - kiedy oberwiesz dwoma na raz, zapalisz się. Wtedy szybko wskakuj do basenu. Strzelaj z czegoś mocniejszego. Najlepiej jest stać na środku i w razie czego uskakiwać na boki. Po pokonaniu trzech smoków włóż Venus Symbol i Mars Symbol na swoje miejsce. Kiedy wejdziesz do środka, nie będzie już odwrotu. Skacz po płytach, aż będziesz na ostatniej... Ups !

The Colosseum

Biegnij prosto. W drugim pomieszczeniu jest blok skalny, który możesz przesunąć, za nim znajdziesz ZR. W pewnym momencie zacznie zapadać się podłoga - szybko biegnij do przodu i pod koniec wykonaj skok. Teraz musisz bardzo uważnie zawisnąć na ścianie nad lawą. Widzisz wnękę po prawej? Musisz się tam dostać. Możesz swobodnie poruszać się po całej powierzchni ściany, Wykorzystaj więc to. Kiedy już tam będziesz, wduś przycisk. Powrót nie powinien być specjalnie trudny. Przejdź przez otwarte drzwi i zjedź po skałach. Uważaj na lwa - po otworzeniu drzwi wbiegnie następny. W następnym pomieszczeniu jest drabina, po której wejdź na górę.

Na górze jest ołtarzyk, weź z niego Gemstone Piece. Kiedy będziesz wychodził skoczy na ciebie wojownik. W prawej odnodze jest MA. Idź dalej i uważaj na kolejnego wojownika. Skieruj się na lewo, zgarnij amunicje i wduś przycisk. Pobiegnij na samą górę. Jeżeli uda ci się załatwić lwa i wojownika to będziesz mógł zabrać ze sobą (nie, nie do domu) Uzi i DA. Idź do dużego pomieszczenia z kamiennym mostem. Stań na jego środku. Z lewej strony jest lina, dzięki której wyciągniesz na powierzchnię artefakt na którym stoisz. Żeby się do niej dostać po prostu zeskocz z mostu. Na górę pobiegnij schodami po lewej stronie. Pociągnij linę 3 razy - powinieneś zobaczyć kolumienkę. Teraz musisz działać bardzo szybko. Skacz po kolejnych dwóch blokach, trzeci skok jest bardzo długi. Na ostatniej półce ustaw się tak, aby móc przeskoczyć na most. Podbiegnij do kolumienki, złap drugi kawałek Gemstone Piece i połącz go z wcześniejszym. Skieruj się w stronę zamkniętych drzwi - otworzą się. Tak czy inaczej - spadniesz. Obejrzyj animację ukazującą jak okrutna potrafi być Lara.

Przyj do przodu, drzwi znowu same się otworzą. Włóż Gemstone na swoje miejsce. Zacznie się zapadać podłoga. Podbiegnij do przodu i kiedy będziesz leciał, wskocz do jamy poniżej (nie jest to zbyt trudne). Teraz złap się klifu i "przespaceruj" do wyjścia po drugiej stronie. Wejdź na blok i wdrap się na górę, będzie już tam na ciebie czekał komitet powitalny. Weź Colosseum Key 1 i otwórz nim wielkie drzwi. Kolejny boss - tym razem z młotem. Uderza nim w ziemię co powoduje falę uderzeniową (niebieska poświata). Trzymaj się od niego z daleka - nie powinno być to zbyt trudne bo masz dużo przestrzeni. Po pokonaniu go otworzy się przejście do Colosseum Key 2, powinieneś wiedzieć co z nim zrobić. Zeskocz na dół i ze ściany weź kamień, tym samym skończysz pierwszy epizod (jeżeli przedtem poskaczesz po półkach i trochę się poczołgasz - znajdziesz złotą różę).

Epizod II
Rosyjska Zima

The base

Biegnij w prawo i w dół. W magazynie zobaczysz operatora dźwigu. Uważaj na niego, najwidoczniej ma na ciebie chęć i chce cię zgarnąć łychą. W szafie po drugiej stronie znajdziesz Silver Key. Otworzysz nim drzwi, które znajdują się obok tych, którymi przed chwila przyszedłeś. Na górze rozwal frajerów i przeszukaj szafę (Uzi). Z podłogi weź Swipe Card i wracaj do magazynu. Kartą otwórz drzwi po przeciwległej stronie (te z lewej). Uważaj na psa. Podskocz i z guna rozwal kratkę wentylacyjną - znajdziesz ZR. Biegnij do drugich drzwi otwieranych kartą. Niestety, drzwi do pokoju kontrolnego będą zamknięte. Musisz po kontenerach dostać się na drugą stronę. Kiedy już tam będziesz - wduś przycisk i obejrzyj scenkę z codziennego życia Lary. W szafach znajdziesz AU i MA. Biegnij do wyrwanego wyjścia. Załatw dwóch przeciwników i skręć w lewo. Jesteś na zewnątrz, karta otwórz drzwi. Za generatorem leży Silver Key. Wracaj do środka bazy i idź tym drugim korytarzem, w którym cię jeszcze nie było. Kluczem otwórz drzwi. Zobaczysz scenkę z mafiozo i admirałem w rolach głównych. Na prawo są jeszcze dwie półki, poskacz po nich, a znajdziesz celownik i AR. Zeskocz na dół, są tu drzwi otwierane kartą - idź tam. Załatw psa i obszukaj to miejsce (rewolwer, magazynki do niego, MA, AU i A Fuse). W płytkim basenie jest krata, możesz ją podnieść. Wskocz tam i popłyń w prawo - ZR. Wróć się i idź do zardzewiałych drzwi, gdzie wciśnij przycisk. Jesteś wewnątrz bazy. Pamiętasz generator przy którym byłeś? Biegnij tam i wsadź A Fuse z tyłu urządzenia. Otworzą się drzwi, za którymi jest przycisk. Wciśnięcie go spowoduje przesunięcie się dźwigu wraz z kontenerem (uważaj na psa). Wykończ snajperów. Wskocz na kontener na wagoniku, a z niego przeskocz na ten podpięty pod dźwigiem. Z niego już niedaleko do łodzi podwodnej czyli...

The submarine

Na tym levelu jest mnóstwo chodzenia po drabinach i czołgania się. Po animacji zostaniesz sam i to bez broni. Oderwij jeden z uchwytów przy łóżkach i usuń nim kratę wentylacyjną. Przeczołgaj się i wejdź po drabinie z prawej strony. Dojdziesz do rozwalonego wentylatora - jeżeli tam zejdziesz znajdziesz ZR. Pokonanie tej przeszkody nie powinno stanowić dla ciebie problemu. Kolejną drabiną dotrzesz do zwisających kabli. Przejdź dołem. Najpierw wyjdź prawym korytarzem, podnieś kratę i wskocz do magazynku. Na półkach znajdziesz MA a w szufladzie baterię (-). Wyjdź stamtąd tą samą drogą. Pokonaj kolejną drabinę i obejrzyj scenkę. Idź dalej, zejdź na dół i podnieś kratę. Jesteś w kuchni. Po cichu podejdź od tyłu do kucharza i przywal mu rurką. Weź klucz, który po nim został i otwórz nim drzwi do spiżarni. Z półki zgarnij klucz, a z szafki zabierz spluwy. Przejdź do stołówki i rozwal dwóch kelnerów. Po chwili z toalety wyjdzie żołnierz. Pokonaj go i zabierz AS. Otwórz właz z prawej strony. Skręć w prawo, wejdź na skrzynkę i złap się kraty - to spowoduje, że opadnie. Wejdź na górę, po drodze możesz znaleźć ZR - jest w jednym z pionowych szybów. Wyjdziesz w innej spiżarni. Otworzą się drzwi i wejdzie przeciwnik - rozwal go. Z szafki weź baterię (+) i połącz ją z minusową. Wyjdziesz koło stołówki. Właź do niej i wyjdź drzwiami naprzeciwko. Skręć w lewo, otwórz właz i wykorzystaj szerokie możliwości jakie daje ci ustawiona tu drabina. Dotrzesz do magazynu - rozwal dwóch przeciwników. Weź shotguna, wskocz na kontenery i poszukaj Aqualung. Znajdziesz tu również DA i ZR (w skrzyni koło wejścia - musisz wyważyć ją łomem). Wracaj do stołówki. Idź prosto i zejdź na dół. Jesteś koło sypialni, z której uciekłeś. Znajdziesz w niej MA. Otwórz właz. Jesteś w ładowni torped - idź dalej. Otwórz właz z prawej strony, rozwal gościa i weź Suit Console (połącz go z Aqualung i bateriami). Wyjdź stamtąd, idź dalej i otwórz kolejny właz (ten z lewej). Jesteś w pomieszczeniu, gdzie strój nurka nie jest chroniony szybą. Włóż do niego Suit Console i obejrzyj ja zwinna potrafi być Lara.

Deepsea dive

Bardzo prosty level. Płyń przed siebie. Gdy zobaczysz małą łódź podwodną, skręć w lewo do małego przejścia. Kiedy dotrzesz do dużego kanionu, popłyń w dół. Tutaj też jest prosta droga, bez żadnych odnóg. W końcu dotrzesz do skrzyni. Obejrzyj animację i uciekaj stamtąd tą samą drogą (kończy ci się tlen, ale powinno wystarczyć).

Sinking submarine

Obróć się o 180 stopni i wskocz do przedziału torpedowego - przeciwnik zostawi po sobie AU. Skręć w prawo i wejdź po drabinie. Dojdziesz do palącego się korytarza, gdzie musisz przeskoczyć nad ogniem. Jeśli się zapalisz - szybko przykucnij w wodzie. Woda w stołówce jest pod napięciem. Musisz skakać po stołach i dotrzeć do wyjścia naprzeciwko. Rozwal gości i weź Swipe Card. Wiem, że to nie czas na to, ale zgarnij z półki MA. Teraz biegnij z powrotem do korytarza gdzie się pali, tym razem skręć w prawo - przeciwnik pozostawi po sobie AU. Kartą otwórz właz, biegnij prosto i skorzystaj z drabiny. Skręć w lewo, tutaj skacząc po rozwalonych panelach dotrzesz do Nitrogen Canister. W kolejnym pomieszczeniu otwórz właz i obejrzyj animację. Masz Silver Key. Wracaj do pomieszczenia z peryskopami. Sprawdź kratki wentylacyjne z lewej strony - jedną możesz rozwalić. Wskocz tam. Dotrzesz do kraty, podnieś ją i zeskocz na dół. W tym pomieszczeniu wysoko na ścianie jest główny wyłącznik zasilania. Skocz na niego i złap się - to spowoduje wyłącznie napięcia. Wróć do pomieszczenia z peryskopami. Biegnij tam, gdzie znalazłeś Nitrogen Canister i z podłogi zgarnij DA, rewolwer i amunicję do niego. Dalej biegnij do korytarza, gdzie jeszcze przed chwilę szalały trzy kable wysokiego napięcia. Otwórz drzwi i z szafy weź Oxygen Canister. W szafie jest MA. Uważaj na dwóch gości, którzy wyskoczą zza rogu. Jeden zostawi po sobie Bronze Key. Jeżeli wrócisz do pomieszczenia z głównym wyłącznikiem to otworzysz nim drzwi i znajdziesz ZR. Druga ZR jest w toalecie (obok telewizora).
Skieruj się w stronę tamtych kabli, omiń je i wejdź na górę. Po scence wejdź po drabinie i włóż dwie butle, gdzie ich miejsce. Obejrzyj filmik...
Mam dobrą wiadomość - ukończyłeś drugi epizod.

Epizod III
Tajemnicza Wyspa

Gallows tree

Za tobą jest jama - wskocz tam i jeżeli dobrze poszukasz - znajdziesz grotę. Jest tam DA i ZR. Wróć na górę. Idź prosto. Widzisz podłużny, szaro-biały blok? Wskocz na niego. Teraz złap się krawędzi i podążaj w prawo. Przeskocz na kolejny blok podobny do tego na którym stoisz.
Zeskocz tyłem i złap się krawędzi, po czym przyj na prawo. Kiedy już będziesz nad dziurą w bloku - puść się i złap poniżej. Idź przed siebie, a potem w prawo. Złap się od dołu za zielony blok i wisząc idź naprzód. Na prawo jest DA. Zjedź na dół i obejrzyj scenkę. ZR jest na bloku z boku (hehe). Poznasz małego, białego niedźwiadka - unikaj jego zalotów. Idź w prawo, a kiedy dojdziesz do szczeliny w skale, podskocz i złap się stropu (zaatakują cię nietoperze). Wejdź na górę i zjedź do studni. Popłyń w prawo, do góry i na końcu w lewo. Wypłyniesz przy drewnianym, czerwonym domu. Skieruj się w prawo. Złap się krawędzi pochyłej skały, wejdź na nią i od razu odskocz do tyłu. Widzisz dziurę? Wczołgaj się tam. Znajdziesz DA, a w szafie - Rubber Tube. Wracaj do lokacji z ogniskiem, omiń je i skieruj się w stronę dzwonnicy. W jej podstawie jest szczelina. Wczołgaj się tam, a wyjdziesz w innej lokacji. Biegnij prosto, aż do niewielkiej groty (jest po części zasypana piaskiem). Znajdziesz tam Pitchfork. Połącz widły z gumową dętką a - otrzymasz Catapult. Wyjdź z groty i wskocz na platformę powyżej. Podejdź do desek i wykorzystaj to, że już masz broń miotaną(wduś X). Teraz upajaj się celnością Lary. Idź przed siebie i weź Iron Clapper. Wskocz na dół, biegnij przed siebie i wyjdź z drugiej strony. Jesteś w lokacji z wieloma sarkofagami. Spójrz w lewo - widzisz pomieszczenie jakich tu wiele. Wskocz tam i weź pochodnię z podłogi. Idź do pomieszczenia, gdzie pali się pochodnia i odpal od niej swoją. Idź dalej prosto i wskocz do dołu. Biegnij prosto i w górę, aż do pomieszczenia z "korzeniami" na suficie. Podpal je i weź Heart. Obejrzyj scenkę. Wracaj do poprzedniej lokacji (tej z wieloma pomieszczeniami) i skręć w prawo. Włóż Heart do szczeliny w skale (koło drewnianych drzwi). Wyskoczy dużo białych ludków, ale ty szybko biegnij do otwartego pomieszczenia i popatrz jak Lara sama sobie z nimi radzi. Podążaj przed siebie, dotrzesz do mostu (jest na nim DA i nietoperze). Idź dalej aż do...

Labirynth

Cofnij się i obejrzyj animację. Idź naprzód, między ławami, aż dotrzesz do trzech kamiennych płyt. Naciśnij je w kolejności: środkowa, lewa, prawa. Uważaj na szkielet, który będzie pojawiał się koło ciebie - jego atak jest bardzo silny. Wbiegnij do pomieszczenia, które otworzyłeś. Jest w nim MA. Podejdź do "berła" które widziałeś na animacji i weź z niego Bone Dust. Wybiegnij stamtąd i uważaj - teraz szkieletów jest więcej. Wsyp Bone Dust do wazy, która stoi obok trzech płyt. Spowoduje to, że szkielety ulotnią się. Otworzyłeś kraty przy białym - idź tam. Zjedź do pomieszczenia poniżej (nietoperze). Wskocz do dziury i nie bój się - upadek zostanie zamortyzowany przez wodę. Wyjdź z niej i obejrzyj animację. W jednym pionie są trzy lokacje: najniższa z lawą, środkowa niebieska i najwyższa - zielona. W tym labiryncie możesz znaleźć 2x MA - jedną przy wyjściu z pomieszczenia z lawą, drugą w jednym z korytarzy na samej górze (musisz się tam wczołgać).

Wbiegnij na górę i do pierwszej odnogi, po czym pociągnij za dźwignię. Stąd pędź do pomieszczenia niebieskiego, omiń dźwignię i dalej do zielonego. Weź Bestiary, a przed tobą otworzą się drzwi. Przeskocz tam. Dojdziesz do dziwnych świateł, z podłogi weź DA. Po półkach wskocz na górę (jest to dość trudne, ale możliwe). Znowu "usłyszysz" światła (będzie tam też diabeł). Podążaj za nimi i przeskakuj lub omijaj dziury w ziemi. Na końcu zjedziesz do małego pomieszczenia. Weź DA i podejdź do drzwi. Animacja.

Old mill

Po animacji jesteś sam. Przejścia na wprost pilnuje demon, więc kiedy tam pójdziesz, zobaczysz animację i wrócisz, gdzie stałeś. Idź w lewo. Będzie wielka dziura - przejdź przez nią i skręć w prawo. Zobaczysz animację. Uważaj, miśki rzucają w ciebie kamieniami. Skocz na linę, rozhuśtaj się (R2) i skocz na półkę, którą pokazywała animacja. Weź pochodnię, zjedź na dół i odpal ją od tej palącej się w korytarzu. Wróć do doliny i rzuć ją miśkom - to je wystraszy i przestaną rzucać. Znowu wskocz na linę. Rozhuśtaj się i wskocz na biało-szarą platformę. Z krat wyrwij pręt (Crowbar). Teraz jeszcze raz skocz na linę, a z niej na drugą stronę kanionu. Znajdziesz tam DA. Jest tu kilka bloków ze ściętymi wierzchami. Wskocz na ten po lewej (patrząc od miejsca, w którym wylądowałeś), podciągnij się i wykonaj salto do tyłu. Odbij się od kolejnego bloku i złap się krawędzi następnego. Znowu się podciągnij i kiedy będziesz zjeżdżał - odbij się i wyląduj na kolejnym bloku. Od tego też się odbij i złap się krawędzi wyłomu. Wespnij się tam i przeczołgaj. Kiedy szczelina zrobi się za mała, przejdź dalej wisząc na rękach. Wskocz do dziury, weź DA i wyłam łomem kawałek kredy (Chalk). Wracaj do miejsca, którego pilnuje demon. Stań na szarej płycie i wyrysuj symbol. Po scence idź do przodu i zjedź na dół. Ujrzysz kolejną animację. Jeśli wskoczysz do strumienia pędzącego w stronę koła od młynu, to w jednej z odnóg znajdziesz ZR. Wyjdź z wody i skręć w lewo do przejścia do następnej doliny. Idź w lewo, znajdziesz szczelinę w skale. Wczołgaj się tam i zgarnij DA oraz ZR. Korytarz się pali, ale nie panikuj - obok jest woda. Wyjdziesz z powrotem w dolinie. Teraz wskocz do wody otaczającej wyspę, na której stoi wiatrak. Sprawdź otoczenie. Zobaczysz klatkę i czerwonego demona krążącego wokół jaskini. Kiedy do niej wpłynie, szybko zbliż się do złotego pola na dnie i odłam z niego Silver Coin. Popłyń do klatki i wrzuć ją tam. Teraz masz swobodny dostęp do jaskini. Wynurzysz się w młynie. Biegnij na górę. Oto kolejne zadanie na czas. Pociągnij za kołowrót. Po lewej jest pręt wystający ze ściany, złap się niego i od razu skocz dalej. Obkręć się o 90 stopni w prawo, przeskocz w stronę drzwi i przeczołgaj się pod nimi (nietoperze). Możesz zjechać na dół, ale zamiast tego wskocz na górę. Obróć się, skocz i złap przełącznik - animacja. Wracaj do pierwszej doliny. Idź tam, gdzie zaczyna się strumień płynący pod koło młyna. Po lewej jest wejście wyżej. Gdy będziesz na samej górze, skocz na płytę po lewej, a z niej na płaską część dachu. Teraz wykonaj jeszcze dwa skoki, a po trzecim złap się krawędzi dachu drugiego domu. Podciągnij się wyżej, podejdź do otwartych drzwiczek, kucnij i naciśnij kwadrat. Jesteś w małej grocie. Przekręć koło na ścianie. Po scence wiesz już... skończyłeś trzeci epizod.

Epizod IV
Stalowa wieża

The 13th floor

Porozmawiaj z partnerem i idź w lewo. Rozwal kratkę i wczołgaj się tam. Animacja ukaże ci twoich nowych przeciwników. Idź dalej, z prawej jest DA. Kiedy lasery będą za tobą, przeskocz nad dziurą (jeśli do niej wpadniesz - Game Over, tak więc uważaj!). Rozwal kolejną kratkę i przeczołgaj się pod laserem. Wyjdziesz w pomieszczeniu, które przed chwilą obserwowałeś. Weź ZR. Wróć w miejsce, gdzie rozwaliłeś drugą kratkę i idź prosto. Dotrzesz do magazynu - przeszukaj wszystkie półki. Znajdziesz magazynki, MA i Hammer. Wracaj do miejsca, skąd startowałeś. Ktoś w swojej mądrości zamontował tu lasery. Przedostań się przez nie i wejdź po drabinie. Zobaczysz kolejną animację. Zgarnij amunicję z podłogi, po rozmowie podejdź do kraty i otwórz ją przy pomocy Hammera (nie strzelaj w tym tunelu!). Wejdź na górę i rozwal ściankę po lewej (ma dziurę). Wejdź tam i zgarnij magazynki. Idź przed siebie i uważaj na gościa. Jeśli cię zauważy, uaktywni działko za tobą. Najlepiej od razu zejść na dół i zakończyć jego marny żywot. Po prawej są drzwi z panelem, otwierane kartą, której nie masz. Skieruj się w lewo. Koło automatu usłyszysz swego partnera. Spójrz w prawo - widzisz śpiącego strażnika. Na czworakach podejdź do niego i po cichu załatw (jeśli tego nie zrobisz - włączy działko). Koło monitora leży karta dostępu (High Level Access Card). Otwórz nią magazyn obok. Z półek zgarnij MA i amunicję. Za skrzyniami są kolejne drzwi, ale nie możesz ich otworzyć. Idź do windy i wjedź nią na następne piętro. Z prawej jest dwóch przeciwników. Kiedy już z nimi skończysz otwórz kartą trójkątne drzwi. Nie wyciągaj guna - zapracowani naukowcy nawet cię nie zauważą. Uruchom hologram (szara szafka). Wyjdź stamtąd i biegnij prosto, aż do pomieszczenia z niebieską piramidą. Teraz leć do wyjścia naprzeciwko. W pomieszczeniu jest naukowiec. Wyciągnij skafandry. Z jednego z nich wypadnie dyskietka (Access Code Disc). Wracaj na trzynaste piętro i użyj jej przy drzwiach z panelem. Otworzy się kratka wentylacyjna. Coś poszło nie po myśli naukowców i pionowy szyb, który musisz przejść ustawicznie nękany jest wybuchami. Złap się rurki i zjedź na sam dół, pomiędzy wybuchami (jeśli uda ci się wskoczyć do korytarza po środku - zgarniesz ZR). Przeczołgaj się - wyjdziesz w dużym pomieszczeniu. Będzie tam opancerzony przeciwnik. Pogadaj przez radio i idź dalej. Skręć do magazynu, i z półek zgarnij MA oraz szmatkę (Cloth). Idź na dół. Jeśli będziesz chodził ostrożnie to strażnik cię nie zauważy. Otwórz drzwi po lewej i przeszukaj szafki. Znajdziesz: MA, DA i 2x chloroform. Uważaj - po chwili eksploduje pojemnik z owadami, więc lepiej szybko stamtąd ucieknij. Przeciwnika blokującego drogę możesz usunąć na dwa sposoby. Podejdź od tyłu :
- zmocz chloroformem szmatkę i uśpij bydlaka.
- strzel do niego, a gdy się odwróci, wyceluj prosto w twarz (jedyny słaby punkt) i wykończ go.
Jeśli jednak wykorzystasz drugi sposób, to pojawi się następny przeciwnik. Dlatego polecam pierwszy.
Kartą otwórz przejście. Rozwal kolejnego przeciwnika - zgubi kartę Iris Lab Access. Użyj jej przy panelu dalej. Zobaczysz naukowca testującego broń i strażnika. Tego drugiego musisz załatwić zanim zdąży włączyć działko. Biegnij dalej, a w kolejnym pomieszczeniu namów naukowca do współpracy, tzn. wyceluj w niego i strzel - powiedzmy w nogi. Po animacji idź na górę i skorzystaj z przełącznika na ścianie. Teraz biegnij piętro niżej i zgarnij Iris Artifact. Wbiegnij do otwartych drzwi.

Escape with the Iris

Idź przed siebie. Pomocnik podpowie ci żebyś zostawił guna. Zrób to. Przebiegnij przez wykrywacz metalu. Podczas rozmowy weź amunicję (leży z prawej). Biegnij prosto i na końcu korytarza skręć w prawo. Drzwi same się otworzą. Z prawej są drzwi otwierane kodem. Idź prosto. W pokoju z szafki weź chloroform. W kolejnym pomieszczeniu znajdziesz szmatkę. W ostatnim - MA. Szmatką z chloroformem uśpij strażnika, który stoi dalej. Idź wzdłuż korytarza - tu także drzwi same będą się otwierały. W pierwszym pokoju nie ma nic ciekawego, w drugim jest chloroform, a w trzecim karta z kodem: 8526. Pamiętasz drzwi otwierane kodem?
Idź tam i wpisz go. Jako (nie)grzeczna panienka z dobrego domu wejdź do toalety męskiej. Otwórz pierwszą ubikację, podskocz i oberwij panel. Wskocz na górę. Szyb jest dość głęboki, więc złap się krawędzi, puść i znowu złap poniżej. W ten sposób znajdziesz się na dole bez straty energii. Na czworakach dotrzesz do szybu windy. Złap się ściany i jeśli ostrożnie zejdziesz - znajdziesz ZR. Przeskocz nad pochyłą powierzchnią, złap się białej rury i wdrap na samą górę. Zrób salto do tyłu i wyląduj na kracie. Po prawej jest rurka. Złap się jej i skocz dalej do szczeliny. Stań na jej krawędzi, skocz i złap się windy. Na górze podnieś białą klapę. Wskocz do środka i naciśnij guzik. Kiedy wyjdziesz, zobaczysz strażnika po prawej - zostaw go w spokoju i skieruj się w drugą stronę. Wduś przycisk przywołujący drugą windę. Skorzystaj z niej. Zatrzymasz się na piętrze pełnym przeciwników - szybko zamknij drzwi (naciśnij guzik). Winda nie wytrzyma ataku i zacznie spadać. Szybko doskocz do panelu przed tobą i uruchom hamulce. Po upadku wejdź na górę przez dziurę w suficie. Złap się poziomej rurki i przeskocz na platformę z drugiej strony. Z prawej strony jest ściana, po której możesz się wspiąć. Mniej więcej w połowie drogi odskocz do tyłu - wylądujesz na kracie. Skocz na kolejną poziomą rurkę, a z niej na półkę. Wdrap się do małego przejścia powyżej. Zjedź i kiedy będziesz mniej więcej na wysokości połowy kraty - skocz (jeśli tego nie zrobisz - czeka cię śmierć na dnie), złap się rurki i od razu przeskocz na następną. Tu jednak zatrzymaj się na chwilę i skacz dalej dopiero wtedy, gdy z kraty przestanie wydobywać się ogień. Skocz w lewo i złap się krawędzi otworu w ścianie. Przejdź po rurce, a na drugiej stronie zjedź na dół. Teraz przeczołgaj się i biegnij w stronę dużego holu. Nie przejmuj się strażnikiem - jest ci potrzebny w dalszej wędrówce. Nie strzela zbyt celnie i niechcący pomaga ci pokonywać przeszkody. Stań koło akwarium, kiedy w nie strzeli, wskocz do niego - znajdziesz ZR. Kiedy już będziesz na górze, uważaj na snajpera. Biegnij w stronę jasnobrązowych drzwi. Wdrap się na kratę po lewej stronie, zeskocz na półkę i biegnij w prawo. Dotrzesz do przycisku - naciśnięcie go spowoduje wyłączenie laserów poniżej. Jeśli uda ci się sprowokować snajpera do strzału w gaśnicę to znajdziesz ZR. Zeskocz na dół i idź do otwartego przejścia. Przyj przed siebie. W pomieszczeniu z akwarium na podłodze znajdują się niewidoczne lasery. Jedno ich dotknięcie i "leżysz". Skocz w stronę akwarium (ale uważaj by wylądować na schodku - wtedy nic ci się nie stanie). Poczekaj aż dobiegnie strażnik i w nie strzeli, tym samym psując pułapkę. Szybko otwórz drzwi po prawej i wbiegnij tam.

Skręć w lewo i pogadaj z partnerem. Potem znowu w lewo, a na końcu korytarza w prawo. Znajdziesz się w sali z teleportem - miń panel. Skręć w lewo. Możesz oberwać tu pierwszy panel sufitowy - zrób to i wskocz na górę. Wyjdziesz w pomieszczeniu z przełącznikiem - włącz go. Teraz przez szybę widzisz, w których schowkach są bomby, a w których Teleport Disc. Użyj go przy panelu. Podbiegnij do teleportu i włóż do niego Iris Artifact. Przeniesiesz się do innego pomieszczenia. Wyjdziesz z niego dziurą w podłodze. Koło kraty pogadaj z wspólnikiem i idź dalej. Wyjdziesz w korytarzu. Poczekaj aż strażnik otworzy drzwi, starając się przy tym, aby cię wcześniej nie zauważył. Wbiegniesz do pomieszczenia, z którego na samym początku byłeś obserwowany. Wyłącz urządzenie guzikiem z prawej i zmykaj szybem z drugiej strony. Wejdź na górę i po chwili zeskocz w korytarzu. Ze stolika weź swojego guna i idź przed siebie. W drugim schowku jest MA. W kolejnym korytarzu skręć w prawo i zatrzymaj się przy drzwiach, przy których wisi gaśnica. Strzel w nią - to otworzy przejście na dach.

Red alert!

Uważaj - na górze jest opancerzony gość z railgunami. Najlepiej od razu go zdejmij strzałem w głowę. Idź na górę, wykonaj długi skok. Dalej schody są naruszone wybuchami. Kiedy zauważysz, że się zapadają - skocz do przodu. Wykonaj jeszcze dwa skoki. Kiedy będziesz biegł po kolejnych schodach nastąpi wybuch - znowu skocz. Eksplozja naruszy kawałek ściany - dokończ ją nogą. Na czworakach dotrzesz do strzeżonego pomieszczenia. Jedną z krat możesz oberwać. Wykończ przeciwnika i wynoś się stamtąd. Pogadaj z partnerem. Z niższej skrzynki zgarnij strzałkę, a z wyższej amunicję. W korytarzu aż roi się od niewidzialnych laserów. Po drugiej stronie jest rura z parą. Strzel w nią - to je zdemaskuje. Każdy z laserów na chwilę się wyłącza. Poza tym są one ustawione nad białymi liniami - to powinno pomóc. Na skrzynce jest DA. Zgarnij ją i idź do windy. Drzwi otworzą się i wyskoczy przeciwnik. Załatw go i wjedź na następne piętro. Po wykończeniu kolejnego gościa idź prosto. Zgarnij amunicję i wduś przycisk - otworzyłeś drzwi w głębi. Biegnij tam. Na podłodze jest amunicja. Z półki za zielonymi laserami możesz zgarnąć Grappling Gun. Załatw gościa, który pojawi się po chwili. Zanim wyjdziesz drugimi drzwiami zgarnij pocisk do nowo nabytej zabawki (leży na prawo od wyjścia). Jesteś teraz w jasnym pomieszczeniu. Załatw strażnika i z najwyższego bloku weź amunicję. Twoim celem jest kratka na środku sufitu. Strzel w nią z nowej broni - rozwinie się lina. Wskocz na nią, po rozbujaniu skocz i złap się rozwalonej części ściany. Wisząc przedostań się do szybu wentylacyjnego. Zjedź na dół i szybko załatw dwóch opancerzonych kolesi. Teraz czeka cię długa droga z powrotem na rozwalone schody. Po przedostaniu się przez lasery po raz drugi zgarnij rakietę z liną ze skrzyni. Kiedy już będziesz na rozwalonej klatce schodowej - strzel z Grappling Gun w schody nad tobą. Złap się liny i przeskocz na drugą stronę. Kiedy wylądujesz - szybko wykonaj skok do przodu aby uniknąć kontaktu z ogniem. Przeczołgaj się do następnego pomieszczenia. Rozwal strażnika i szybko otwórz drzwi przełącznikiem obok. Uważaj - ciągle strzela do ciebie automatyczne działko. Na zewnątrz otwórz windę i wjedź na górę. Kiedy z niej wyjdziesz, przez szklany sufit wskoczy dwóch komandosów - powinieneś ich szybko załatwić. Teraz skocz, złap się liny (tej z lewej), rozhuśtaj i przeskocz na dwie różowe skrzynie. Otwórz kratki (podskocz i złap się ich). Za nimi znajduje się kolejny komandos i jeszcze jeden za tobą. Wskocz na górę. Kiedy dojdziesz do drzwi - rozsunie się podłoga. Zeskocz niżej i skieruj się do drzwi, nad którymi widnieje duża litera H. Z prawej strony jest dziura - wczołgaj się tam. Wejdź na górę po kratach. Dojdziesz do bossa - cyborga. W pomieszczeniu są magazynki na skrzyni i DA na podłodze. Wykonaj czynności w następującej kolejności:
- odstrzel kurek przy rurze - jest obok szybu
- pobiegnij w lewo, podciągnij się na najniższym bloku, zrób salto do tyłu, odbij się od drugiego po czym wskocz na trzeci i od razu odskocz w tył. W ten sposób dostaniesz się do rakiety z liną. Wystrzel ją w środek sufitu.
- teraz strzelaj w cyborga. Kiedy zacznie iskrzyć, zrobi się zwarcie i się skończy
Uważaj - jeżeli spadniesz do wody czeka cię natychmiastowa śmierć.

Użyj liny aby dostać się na drugą stronę pomieszczenia. Skorzystaj z dźwigni - to spowoduje, że woda przestanie płynąć. Przeciwnik pozostawił po sobie Key Bit - weź go. Teraz znów musisz skoczyć do przełącznika i użyć go. Pomieszczenie zapełni się wodą i podniesie się kratka, która wcześniej blokowała ci wyjście. Skocz na szyb, z niego na skrzynkę i do środka. Wracaj do wcześniejszej lokacji i biegnij prosto. Znajdziesz się w długim korytarzu. Stoi na nim kilka butli. Na zewnątrz lata helikopter i próbuje cię ustrzelić. Najlepiej biegnij z przyśpieszeniem (R2) i omijaj wybuchające butle. Przebiegnij pomieszczenie. W następnym również będą do ciebie strzelać. Wskocz za ladę - jest za nią guzik otwierający drzwi. Niestety zacięły się. Wróć do poprzedniego pokoju. Odezwie się wspólnik. Musisz wrócić się do pomieszczenia, gdzie zaatakowało cię dwóch komandosów. W międzyczasie do akcji włączy się kolejny cyborg. Biegnij przez rozwalony korytarz, przeskakuj wyrwy i omijaj ogień (na dole są dwie DA: jedna w dziurze w ścianie, druga koło skrzyni). Musisz to zrobić szybko - tak, aby zostawić przeciwnika daleko z tyłu. Przebiegnij przez pomieszczenie z wielką szybą na ścianie. Potem skręć w prawo. Dopadnij przycisk i włącz go kiedy zobaczysz, że przeszedł nad kratą i znalazł się w pomieszczeniu - jeśli zrobiłeś to wystarczająco szybko, to udało ci się zamknąć cyborga. Teraz idź do drzwi z napisem DANGER, skręć w pierwszym pomieszczenie w lewo (w dalszym możesz znaleźć ZR) - dotrzesz do pokoju, z którego przez szybę będziesz widział przeciwnika. Pociągnij za przełącznik - to spowoduje, że pomieszczenie, w którym jest cyborg zapełni się gazem. Obejrzyj jak się dusi i wróć tam. Zabierz Key Bit i połącz go z poprzednim. Otrzymasz Helipad Access Key.
Teraz musisz się wrócić tam gdzie ostatnio zjeżdżałeś - wskocz na górę. Obróć się o 180 stopni, skocz i złap się ściany - właz będzie otwarty.
Podbiegnij do drzwi z dużą literą H i włóż tam ostatni klucz ...

Gratulacje, ukończyłeś piątego Tomb Raidera.

Skoro jest to tytuł wspomnieniowy, to ja również pozwolę sobie powspominać i pozdrowić: Rafała, Wojtasa(ya boys keep doing whatcha doing), Andrzeja, (crazy)Krzyśka i Tomasza. Well, i remember my past, but da rest of ya assholes - you can kiss my...

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

KILKA RAD KAPRALA FLIKA

1. Zwracaj uwagę, czy nie słyszałeś czasem charakterystycznego metalicznego dźwięku. Jeśli tak, to zrób taktyczny odwrót i poczekaj, aż wybuchnie granat, którym właśnie ktoś w ciebie rzucił.
2. Uważaj także kiedy obszukujesz ciała dopiero co zabitych wrogów. Przypatrz się dobrze czy obok ciała nie widać granatu, łatwo na niego wejść.
3. Kiedy wchodzisz do nowego pomieszczenia nie skacz od razu na środek tylko sprawdź czy ktoś nie stoi pod ścianami. Prawie zawsze stoją tam niemiaszki (a to ci niespodzianka)
4. Korzystaj z wybuchowych beczek i skrzyń, aby pozbyć się przeciwnika. W Afryce można strzelać do wiszących doniczek, które spadają na głowy szkopów robiąc im niezłe kuku.
5. Aby przejść misję z trzema gwiazdkami musisz mieć 75% energii i 75% zabitych wrogów. Nie jest to łatwe, ale opłaca się gdyż możemy potem pobawić się kodami.
6. Przeszukuj ciała zabitych szkopów (oczywiście z zachowaniem ostrożności). W tekście piszę tylko o apteczkach i poukrywanych skrzyniach z pociskami, nie ma nic o broni która zostawiają szwaby. tak więc musisz wypatrzyć ją sam.
7. Czasami miejsca występowania szkopów w grze mogą się różnić od tych w opisie. Dzieje się tak dlatego, że żołnierze nie stoją w miejscu tylko przemieszczają się. Miejcie więc oczy szeroko otwarte.
8. Przeładowuj broń kiedy tylko jest to możliwe. Nigdy nie wiadomo, kiedy dojdzie do strzelaniny z większą liczbą przeciwników.

CHAPTER 1: OCCUPIED

Midnight Randez-Vous

Zaczynamy zabawę. Ruszaj do przodu i na dzień dobry zabij szkopa za fontanną. Weź amunicję do pistoletu (pistol rounds) i dwie małe apteczki. Ruszaj w prawo i zabij dwóch szwabów. Zabierz amunicję, którą pozostawili i weź średnią apteczkę (first aid kit) z prawej wnęki. Kiedy dojdziesz do bramy - załatw żołnierza z prawej i weź po nim średnią apteczkę. Przejdź pod mostem i ruszaj do przodu. Po drodze zdejmij trzech szkopów i weź apteczkę zza żywopłotu na środku. Podejdź do człowieka stojącego w lewym rogu. Jak się okazało jest to twój brat. Po krótkiej rozmowie idź za nim. Nie martw się o żołnierzy - Jacques zajmie się nimi. Zbieraj tylko amunicję i małe apteczki. Kiedy dojdziecie do zamkniętych drzwi pozwól twojemu bratu je otworzyć po czym biegnij za nim korytarzem. Kiedy Jacques zacznie majsterkować przy drugich drzwiach, zajmij się dwoma szkopami którzy zaszli was od tyłu. Gdy to zrobisz wejdź do sali z ciężarówką i naciśnij przycisk z prawej strony. Jak się okazało wpadliście w zasadzkę, a Jacques zginie w płonącej ciężarówce. Wykończ szuje które zabiły ci brata, rzucając im koktajle mołotowa. Gdy to zrobisz ruszaj tunelem, z lewej. I nie obwiniaj się, taki jest scenariusz.

Amongst the Dead

Weź naboje do karabinu (Sten smg rounds) i skieruj swe kroki w stronę korytarza, zabijając po drodze trzech szkopów (jeden ma małą apteczkę). Biegnij dalej i zdejmij szwaba stojącego na górze i nieco dalej żołnierza z pistoletem. Z prawej strony znajdziesz niewielki pokój gdzie siedzi żołnierz palący papierosa. Wykończ truciciela (palenie szkodzi zdrowiu) i przywłaszcz sobie rzeczy które pilnował (czyli naboje do obu spluw, koktajle i średnią apteczkę). Wracaj na główny szlak. Zabij żołnierza czającego się na górze i wejdź tam, gdzie przed chwilą stał. Zlikwiduj jeszcze jednego szkopa z prawej strony i podłóż tam bombę. Wracaj do głównego korytarza. Idź dalej i zabij trzech szwabów (jeden ma małą apteczkę). Tam gdzie korytarz skręca w prawo zajrzyj do wnęki z lewej. Znajdziesz naboje do karabinu i średnią apteczkę. Idź korytarzem z prawej. Skręć do niewielkiego pokoju z prawej. Zabij tu dwóch szkopów i wejdź po drabinie do szybu z prawej. W małym pokoju znajdziesz: poszukiwane papiery, koktajle i naboje do karabinu. Wracaj na główny szlak. Zabij szwaba na górze i wejdź po drabinie tam gdzie on przed chwila wyzionął ducha. Zdejmij gościa z lewej i podłóż bombę. Skacz na dół i ruszaj korytarzem. W pomieszczeniu ze studnią obejdź ją i kropnij szkopa (ma małą apteczkę). Kiedy dojdziesz do pomieszczenia z beczkami zajmij sie dwoma szkopami (ale rym). Przywłaszcz sobie małą i średnią apteczkę, koktajl, oraz naboje do karabinu. Ruszaj korytarzem zabijając po drodze żołnierzy (w sumie szóstka) i przywłaszczając sobie średnią apteczkę, naboje do karabinu i koktajle mołotowa. Kiedy dojdziesz do rozgałęzienia z rurą w ścianie. Załatw dwóch szkopów z lewej i podłóż bombę. Za nim udasz się w prawo nie omieszkaj zabrać koktajli, naboi oraz małej apteczki i zestawu chirurga polowego (field surgeon pack). Dotrzesz do dużej sali. Musisz zabijać gości którzy spadają z otworu naprzeciwko i podarować tym na dole parę koktajli, oczywiście mołotowa (gdyby ich spić - też byliby nieszkodliwi). Po walce pozbieraj amunicję i zakoś małą apteczkę. We wnękach naokoło są różne ciekawe rzeczy. Aby stać się ich posiadaczem musisz skakać z rozbiegu po skrzyniach. Kiedy się wzbogacisz ruszaj w prawo po schodach i zabij szkopa. Na cmentarzu wykończ szwabów za płotem rzucając im mołotowa. Ruszaj w prawo i wykończ gości tą samą metodą co wcześniej. Gdy to zrobisz podejdź do karawanu, a zakończysz etap.

Without a Trace

Ruszaj do przodu i wykończ dwóch hitlerowców czających się z prawej. Wyjdź z kościoła w którym się znajdujesz (brama jest naprzeciwko mównicy). Weź naboje do karabinu i koktajle z lewej. Ruszaj ulicą i zabij dwóch szkopów. Przy barykadzie wykończ szwaba i wejdź do drzwi z prawej strony. Rzuć mołotowem by zabić dwóch szkopów. Zabierz apteczkę i rozwal małą skrzynie za ladą (distribution evidence). Wyjdź na ulicę i zabij żołdaka (ma małą apteczkę). Zdejmij kolejnego za barykadą. Ruszaj przez dziurę w płocie z prawej strony. Okrąż budynek i biegnij dalej. Dotrzesz do placu. Zabij tu dwóch gości. Z lewej są schody po których powinieneś wejść. Zabij szkopa i rozpakuj działo. Strzelaj do ciężarówki tak, by eksplodowała. Szwaby wybiegać będą z prawej i lewej strony, a także z okolic zamkniętej bramy. Kiedy zamienisz ich w sieczkę weź dużą apteczkę i zejdź na dół. Ruszaj ulicą po lewej (weź małą apteczkę). Wystrzelaj dwóch szkopów i weź z lewej strony koktajl i małą apteczkę. Ruszaj szybem wentylacyjnym w prawej ścianie. Znajdziesz się w ogrodzie niewielkiego domu. Rozwal najpierw skrzynie z lewej, która zawiera dowody. Weź z zaułka po lewej koktajle. Opuść teren posesji rozwalając skrzynie (naboje, duża apteczka) i biorąc małą apteczkę z prawej koło wyjścia. Zdejmij dwóch szkopów z prawej (jeden jest za barykadą) i biegnij w lewo. Będą tu na ciebie czekać szwaby w liczbie dwóch. Kiedy ich poślesz do krainy łowów, zajmij się żołdakiem z prawej (za barykadą) i z lewej (też za barykadą). Kiedy pozbędziesz się drugiego szkodnika zajdź do dziury na wprost i rozwal skrzynie by wejść w posiadanie naboi do karabinu oraz średniej apteczki. Wejdź po drabinie i zabij jednego szkopa z lewej. Biegnij szybko do piwnicy (wejście jest z prawej) i rozpocznij ostrzał karabinem CKM. Nie powinieneś mieć trudności gdyż szkopy wychodzą tylko zza prawego i lewego rogu. Po zabawie weź mołotowy oraz naboje do karabinu. Wyjdź z piwnicy i ruszaj w lewo. Biegnij po schodach zabijając dwóch szkopów. Kiedy znajdziesz się koło placu z kolejnym samochodem wejdź po schodach do CKMu i rozpocznij sieczkę. Najpierw wykończ szwaba po prawej, potem powystrzelaj tych, którzy są za rogiem. Żołnierze będą pojawiać się także obok zamkniętej bramy z lewej. Kiedy dokończysz dzieło zniszczenia rozwal samochód i przywłaszcz sobie małą i dużą aptekę oraz naboje do karabinu. Skocz na dół, zabierz małą apteczkę i ruszaj po schodach wykańczając żołnierzy. Kiedy dojdziesz do zakrętu w lewo, weź z wnęki z prawej koktajl oraz średnią apteczkę. Zabij gości z lewej i idź tamtą ulicą. Wykończ snajperów na balkonach i weź średnią apteczkę. Zajrzyj do pokoi z lewej i z prawej (maszyna którą musisz ukryć oraz dowody do zniszczenia) i przejdź przez drzwi na końcu uliczki.

Tread Carefully

Tutaj z kolei musisz rozprawić się z kilkoma czołgami (jeśli mnie oko nie myli to są to Shermany). Te maszynki śmierci składają się z dwóch zespołów: części jezdnej oraz działa. Zawsze musisz rozwalić oba komponenty, aby skutecznie unieszkodliwić bydlaka. Prawie każdego z tych stalowych kolosów można wykończyć bez uszczerbku na swoim zdrowiu, wykorzystując karabiny maszynowe. Jeśli jednak nasza Manon dostała by się pod obstrzał czołgu to nie zapominajcie o strafe'owaniu. A teraz do dzieła. Najpierw idź do przodu i w prawo. Wykończ pijanego szkopa. Szybko biegnij do działa po prawej. Zajmij karabin i zacznij ostrzał ludzi i czołgu. Jeśli Sherman ci zwieje to zostaw działo i zrób krótki wypad aby go zwabić. Po unieszkodliwieniu drania zajmij się szwabami z prawej strony. Skurczybyki kryją się za kolumnami. Wyjdź na chwilę i schowaj się a kiedy przybiegną wystrzelaj jak kaczki. Idź teraz w prawo i weź średnią apteczkę oraz koktajle. Ruszaj uliczką z lewej strony. Zabij szkopa i skonfiskuj koktajle, średnią apteczkę i naboje do pancerfausta. Wczołgaj się teraz do szybu po lewej i rozwal skrzynie, aby dostać dużą apteczkę i naboje do pancerfausta. Wyjdź tunelem z prawej i od razu biegnij do gniazda karabinu maszynowego z prawej. Wykończ ośmiu hitlerowców i zabierz średnią aptekę, koktajle mołotowa i naboje do pancerfausta. Idź prosto. Z lewej znajdziesz dwa razy naboje do pancerfausta oraz aptekę. Na wprost, w bramie czyha czołg. Strzelaj z pancerfausta i strafe'uj. Kiedy czołg zamieni się w kupę żelastwa przejdź przez bramę w której stał. Zabij dwóch szkopów, a nieco dalej jeszcze trzech. Rozwal beczki, a dostaniesz naboje do karabinu. Weź z trupów dwie małe apteczki i koktajl mołotowa. Ruszaj korytarzem z prawej strony. Na wprost ciebie jest czołg. Strzelaj do niego z pancerfausta i oczywiście strafe'uj. Kiedy wyleci w powietrze weź naboje, średnią apteczkę i zajmij działo. Pruj do żołnierzy i do drugiego czołgu (gdybyś nie mógł go trafić to użyj panzerfausta). Po wszystkim wyjdź zza CKMu i posprzątaj niedobitki. Pozbieraj apteczki i ruszaj do drzwi z prawej strony. Brawo - skończyłeś pierwszą kampanię i Jacques Locket jest twój. Jeśli ukończyłeś wszystkie misje z oceną "excellent" to zdobyłeś także kod.

CHAPTER 2: HUNTING THE DESERT FOX

Casablanca

Zabierz z szafki naboje i wyjdź z pokoju. Zlikwiduj gostka z prawej i zejdź po schodach na

Pistolety
W grze wstępują trzy rodzaje. Cichy, czyli z tłumikiem jest bardzo potrzebny w szpiegowskich misjach. Zwykłych pistoletów najlepiej używać kiedy wróg stoi za węgłem. Ciężko jest go wtedy trafić z karabinu, a pistolet nadaje się doskonale do strzału w głowę.

Karabiny
Najgorszy z nich to MP40, który ma nieregularny rozrzut naboi. Lepszy jest Sten, którego pociski po dłuższych seriach lecą wyżej niż trzeba. Najlepszy jest STG 44. Celny i o dużym kalibrze - prawdziwe cacko. Podobne parametry ma Bar, czyli znany z pierwszej części ciężki karabin maszynowy. Patterson ma go w dodatkowych misjach.

Granaty
Eksplodują po paru sekundach, więc wróg prawie zawsze je odkopuje. Trzeba przycelować tak by dostał w garnek (lub inną część ciała). Można rzucać gdy wróg kryje się skrzyniami. Granatów używa się głównie do niszczenia wszystkich pojazdów oprócz motocykli lub oczyszczania nieznanych korytarzy.

Koktajl mołotowa
Ma raczej słabą siłę rażenia ale za to wybucha zaraz po zetknięciu z glebą. Wnioski są oczywiste: stosuj przeciw piechocie. Dzięki swoim walorom wykluczającym jego odrzucenie przez wrogów nie ma problemów z baczeniem na oponentów chętnych do zabawy odrzucanego. Dobre na przyczajonych szkopków.

dół. Będzie tu czekało dwóch hitlerowców i jeden Arab. Zabij ich i idź w prawo. Za skrzyniami i w przejściu czyhają na ciebie szkopy. Wykończ ich, weź z szafki małe apteczki i wejdź do kuchni. Zabij gościa za stołem i rozwal skrzynię z prawej a dostaniesz apteczkę. Wyjdź z hotelu i strzel w garnek nad głową szkopa. Zabij jeszcze tego, który wyskoczy. Ruszaj w prawo, zabij Araba i szwaba w prawej wnęce. Idź dalej - zabij gościa z lewej i jeszcze jednego trochę dalej. Biegnij ulicą aby wykończyć Araba i szwaba w oknie. Na rozgałęzieniu idź najpierw w lewo. Zabij szkopa i weź dwie małe apteczki. Idź teraz w prawo. Wejdź do pokoju po prawej i zabij szkopa, a dostaniesz apteczkę i naboje. Ruszaj dalej. Zabij Araba i gościa z lewej w pokoju, w którym znajdziesz apteczkę i naboje. Idź teraz uliczką naprzeciw pokoju. Weź apteczkę i zabij szkopa. Zlikwiduj kolejnego, który wyskoczy z okna. Ruszaj w prawo, strzel w garnek nad głową szwaba i zabij tego, który wyskoczy. Wracaj teraz do rozgałęzienia i idź prosto. Wykończ Araba i dwóch żołdaków (jeden jest z lewej). Otwórz bramę i wykończ gościa który wyskoczył z okna i tego który jest z prawej strony. Kiedy dojdziesz do dziedzińca szkopy wyskoczą z lewej i z prawej. Po ich zabiciu pozbieraj przedmioty, które zostawili i ruszaj po schodach. Naprzeciwko, na balustradzie jest facio do zabicia. Ruszaj dalej wykańczając szwabów, a dotrzesz do kolejnego dziedzińca. Kiedy tam będziesz zlikwiduj hitlerowca, który wyskoczy zza muru. Zajmij się jeszcze jednym szkopem i Arabem, którzy nagle się pojawią. Kiedy dotrzesz na wysokość pokoju wyeliminuj najpierw pacjenta z przodu, a dopiero potem tego za oknem. Przywłaszcz sobie średnią apteczkę oraz naboje do pistoletu. Ruszaj dalej i w kolejnym pokoju zabij Araba i gościa na balkonie. Biegnij przed siebie. Zdejmij szwaba za murem i to samo zrób z kolejny czającym się za prawym rogiem. Zastrzel jeszcze Araba z przodu i hitlerowca usiłującego cię wziąć od tyłu (bez skojarzeń proszę). Weź zza rogu naboje oraz średnią apteczkę. Biegnij dalej i na moście wykończ szwaba na wprost i następnie tego w oknie z lewej. Przejdź przez most i z weź naboje do obu spluw, średnią apteczkę i mapę. Wykończ Araba i szkopa by pobiec dalej. W następnym pomieszczeniu za prawym i lewym rogiem są szwaby. Zabij ich i przywłaszcz sobie małą apteczkę. Ruszaj przed siebie. Z mostu skoczy hitlerowiec. Zlikwiduj najpierw skoczka, a potem szwaba u góry (z tzw. wyższych sfer). Poślij gdzieś kolejnych dwóch szkopów i weź średnią apteczkę i naboje do karabinu z prawej. Wykończ Araba i ruszaj w lewo. Zabij szwaba stojącego na ziemi, jak i tego który skoczy z góry. Na końcu pozbądź się szkopa balkonowego (zabierz małą apteczkę). Kiedy dojdziesz do "okręgu", zdejmij dwóch hitlerowców stojących w środku i jednego z tyłu. Biegnij w lewo. Wyeliminuj trzech żołnierzy i jednego Araba. Skonfiskuj małą apteczkę i naboje do pistoletu. Wejdź do ciężarówki, a zakończysz etap.

Lighting the torch

Misja szpiegowska. Tak naprawdę w szpiega będzie można zabawić się dopiero po znalezieniu aparatu fotograficznego (spróbujcie szkopom porobić zdjęcia). Teraz jednak czas na brudną robotę. Wyjdź z ciężarówki i zastrzel szwaba z lewej. Ruszaj w prawo od ciężarówki i z daleka zdejmij szkopa. Z lewej strony stoi jaśniejsza skrzynia. Rozwal ją i wczołgaj się do powstałego przejścia. Znajdziesz naboje do karabinu i apteczkę. Skonfiskuj przedmioty i zabij pałętającego się szwaba. Wróć się przez szyb i podejdź do ciężarówki z przodu. Wykończ gościa z lewej i trzech szwabów którzy wyskoczą z ciężarówki. Ruszaj przejściem z lewej. Na rozgałęzieniu idź najpierw w lewo (żołnierz i średnia apteczka), a potem w prawo. Zabij trzech gości i na placu wejdź między budynek a mur po lewej. Zdejmij dwóch gości na górze i zlikwiduj szkopa na dole. Wejdź do domku i zabij szwaba. Weź z szafki akta i ruszaj do bramy z lewej strony. Wykończ trzech żołnierzy i wejdź do środka. Zdejmij dwóch szkopów z przodu, jednego z lewej i z prawej strony. We wnęce z prawej strony znajdziesz naboje do obu broni i apteczkę. Ruszaj w prawo do pomieszczenia przypominającego stajnię. Zlikwiduj tu trójkę szwabów i wejdź po drabinie z lewej. Przed tobą znajdzie się w końcu plac. Wykończ tu hitlerowców z prawej, w oknie i pod drzwiami. Przejdź przez plac. Tam gdzie stał gość pod drzwiami wejdź po drabinie z lewej. W pokoju podłóż krzesło pod drzwi, z szafki weź aparat fotograficzny. Idź dalej i na rozgałęzieniu ruszaj najpierw w prawo. Podejdź z wyciągniętym aparatem do szkopa i okaż mu dokumenty. Następnie zastrzel go zachodząc od tyłu. Wejdź do ostatnich drzwi z prawej strony (znajdziesz tam naboje i małe apteczki). Wracaj na rozgałęzienie i biegnij w prawo. Pokaż wszystkim papiery i wykończ pistoletem z tłumikiem oczywiście. Wyjdź na plac i załatw żołnierzy z zaskoczenia (i z pistoletu). Wespnij się po schodach na górę i nadaj koordynaty przez radio. Już jawnie wykończ gościa z prawej strony i wskocz do okna.

Burning Sands

Ruszaj przed siebie i wespnij się po drabinie. Strażnikowi na górze okaż dokumenty, po czym zastrzel go (zachodząc oczywiście od tyłu). Zejdź z wieży po drugiej stronie i ruszaj w kierunku schodów na wprost. Zabij szkopa i wyjdź na plac. Wykończ dwóch żołnierzy i ruszaj do przejścia z lewej. Zabij Araba i hitlerowca. Na rozgałęzieniu ruszaj w prawo. Okaż dokumenty i zdejmij strażnika. Wejdź do pokoju z lewej i od razu odstrzel gościa. Weź przepustkę do zbrojowni i sfotografuj leżący na stole cyfrowy klucz. Wracaj na rozgałęzienie i ruszaj tunelem z lewej. Wykończ hitlerowca i odstrzel w drzwiach z prawej kłódkę. Za nimi znajdziesz naboje do obu broni oraz dwie średnie apteczki. Ruszaj korytarzem z lewej. Rozwal dwóch szwabów i w drzwiach odstrzel kolejną kłódkę. Przejdź przez nie. Znajdziesz się w pomieszczeniu z drabiną po prawej stronie i różnymi rzeczami na półkach (mała i średnia apteczka, pociski oraz materiały wybuchowe). Rozwal teraz dwóch Arabów i tyle samo hitlerowców. Gdy to zrobisz wejdź po drabinie. Strażnikowi okaż dokumenty, potem rozwal mu łeb. Zeskocz na dół, tam gdzie stoi ciężarówka i usuń jej obstawę w postaci dwóch szkopów. Wejdź na ciężarówkę, po czym wrzuć do zbiornika materiał wybuchowy. Uciekaj do przejścia z lewej strony by zabić szwaba. Wyjdź na kolejny placyk i rozwal dwóch gości na schodach. Następnie zajrzyj do wnęki w lewym rogu (naboje do karabinu i mała apteczkę). Teraz wysadź ciężarówkę (takim samym sposobem jak poprzednią) i wejdź po schodach na górę. Po drodze natkniesz się na trzech szkopów, których musisz zabić. Kiedy dojdziesz na ostatni placyk - wykończ obstawę i zajmij się ciężarówkami. Gdy eksplodują wykończ kolejną porcję gości i skonfiskuj małą i średnią apteczkę z wnęki. Teraz, aby zakończyć etap przejdź przez drzwi.

Ally in the Desert

Ruszaj przed siebie. Z półek weź granaty, naboje do karabinu i średnią apteczkę. Wejdź na promenadę i zacznij rzucać granatami w czołg (zachodź go z lewej i z prawej). Kiedy stalowy kolos eksploduje, zejdź na dół (schody są z prawej strony) i rozwal dwóch szkopów. Przejdź przez bramę i rozpraw się ze szwabami kryjącymi się za palmami (a także jednym z lewej strony). Przejdź przez most i pozbądź się dwóch hitlerowców (jeden ma małą apteczkę). Ruszaj dalej wykończ trzech gości. Następnie jeszcze dwóch szkopów i jednego w oknie z prawej. Wskakuj tam gdzie stał ostatni szwab i zabierz apteczkę, granaty i naboje do pistoletu. Wyskocz z okna i idź prosto (z prawej jest wyrwa w murze, do której będziesz musiał później się wrócić). Weź naboje do karabinu, dużą apteczkę i granaty. Zabij gościa stojącego w oknie i popatrz jak szwabom na łby spadają bomby. Wracaj teraz do wyrwy w murze i przeskocz ją. Zabij gościa stojącego na dziale i tego przy CKMie z prawej. Zajmij ciężki karabin maszynowy i rozwal czołg nadjeżdżający z lewej. Z działa przeciwlotniczego będą wychodzili żołnierze, więc do nich także strzelaj. Jeżeli nie pojawi się napis o neutralizacji działa to rzuć granatem w betonową osłonę. Za działkiem znajdziesz granaty i dużą apteczkę. Ruszaj teraz w lewo. Kiedy za mostem zobaczysz gości - nie strzelaj do nich. Poczekaj, aż na głowy spadną im bomby. Weź pozostałą małą apteczkę i przejdź przez bramę. Tu postępuj identycznie jak z poprzednim działkiem i czołgiem (nie zapomnij wziąć granatów i apteczki zza działka. Ruszaj teraz w prawo. Nie podchodź do czołgu, bo zaraz spadną na niego bomby. Gdy żelazny kolos trochę się nadpsuje zajmij karabin z prawej. Rozwal czołg i działko. Weź znany ci już zestaw zza działka i granaty oraz apteczkę z okolic CKMu. Ruszaj przejściem obok karabinu i zabij dwóch hitlerowców (jeden jest w posiadaniu małej apteczki). Wejdź do budynku i od razu zlikwiduj szkopa. Zapamiętaj drzwi na wprost i ruszaj w lewo. Wyeliminuj dwóch szkopów i weź ze stołu naboje do karabinu oraz apteczkę. Wespnij się po schodach na górę, załatw szwaba i przełącz przełącznik. Wracaj teraz do drzwi które miałeś zapamiętać i przejdź przez nie. Wykończ trzech gości i podejdź do samolotu z prawej. Właśnie skończyłeś drugą kampanię.

CHAPTER 3: UNDERCOVER IN CRETE

Getting the story

To jedna z trudniejszych misji, gdyż podczas zamieszek można nieźle oberwać. Można, a nie trzeba. Do dzieła więc. Najpierw wykończ gościa w oknie naprzeciwko i ruszaj w lewo. Pokaż papiery i załatw szkopa. Rozwalaj skrzynki, a dostaniesz amunicję do pistoletu i przepustkę fotografa. Wczołgaj się do szybu wentylacyjnego i po drugiej stronie załatw bez gadania szwaba. Ruszaj przejściem z lewej, a zobaczysz jak hitlerowcy prowadzą walkę z wyrzutkami. Poczekaj na wynik walki i zabij zwycięzcę (to taka nagroda). Odtąd postępuj tak w tym levelu zawsze. Weź apteczkę z prawej i ruszaj w lewo. Zobaczysz kolejna walkę po której musisz zabić zwycięzcę i zabrać naboje do pistoletu. Ruszaj uliczką z prawej i zabij ocalałych żołnierzy. Na szerokiej drodze wykończ trzech szkopów. Następnie podejdź kawałek do przodu aby sprowokować walkę. Zastrzel zwycięzców i wejdź do domku z lewej. Zabij tu hitlerowca i zabierz "restricted pass". Wyjdź z budynku i jeszcze raz sprowokuj walkę by rozprawić się ze zwycięzcą. To samo zrób kawałek dalej (zabierz małą apteczkę) i skręć w lewo. Idź ulicą zabijając hitlerowców i ich niedoszłych sprzymierzeńców, by na końcu wczołgać się do szybu z lewej. Po wyjściu na otwartą przestrzeń sprowokuj walkę i rozwal tych co przeżyli. Wejdź do pokoju z lewej by wykończyć szwaba i zabrać ze ściany rozkład jazdy. W następnym pokoju z lewej strony oprócz garstki szkopów znajdziesz apteczkę i naboje. Wyjdź z pomieszczenia. Naprzeciwko jest przejście którym będziesz za chwilę szedł. Na razie jednak zerknij do pokoju z lewej. Znajdziesz tam kilku szkopów oraz "archeology pass". Nie omieszkaj także sfotografować wiszącej na ścianie mapy. Teraz idź do bramy, o której przed chwilą mówiłem. Po drodze załatw dwóch hitlerowców i wejdź do ciężarówki.

What Lies at Knossos

Zabij z zaskoczenia żołnierza z prawej strony i ruszaj korytarzem z którego wyszedł. Zastrzel kolejnego żołdaka i weź małą apteczkę. Ruszaj w lewo (niebieski korytarz z prawej odwiedzisz później). Zlikwiduj z zaskoczenia archeologa i nieco dalej dwóch żołnierzy. Rozwal także skrzynie leżące na ziemi. Przejdź do dwóch pokojów dalej i załatw dwóch naukowców. Przywłaszcz sobie także relikwię ze skrzyni i wracaj do niebieskiego korytarza. Podążaj nim by na jego końcu rozwalić żołnierzy i skrzynie. Wejdź do pomieszczenia z prawej. Tam zlikwiduj żołnierza i archeologa oraz przywłaszcz sobie średnią apteczkę oraz raport. Wracaj tam gdzie rozwalałeś skrzynie i idź przejściem z prawej. Wykończ dwóch hitlerowców i na rozgałęzieniu idź najpierw w lewo (archeolog, relikwia, naboje i dwie małe apteczki), potem w prawo. Wykończ tu dwóch szwabów i archeologa zabierz pozostałe po nich naboje i małe apteczki. Przy schodach wykończ nadciągające posiłki i zwiedź pokój z lewej (dwie małe apteczki). Teraz zejdź po schodach i w sali wykończ dwóch gości i rozwal skrzynie. Ruszaj przejściem z prawej. Tam usuń szkopa i weź relikwie oraz dwie małe apteczki. Potem otwórz drzwi z prawej gdzie powinieneś zabić archeologa i skonfiskować naboje do pistoletu. Wracaj się do pokoju

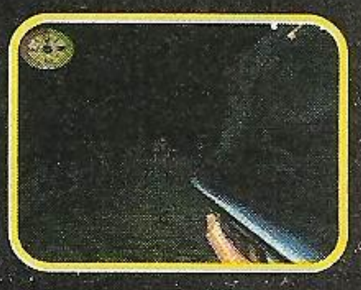
Aparat reporterski
Nie jest to może broń, ale pozwala czasami bezpiecznie przemykać obok Niemców.

Trzymając w ręku aparat i wycelowując go we wroga (z R1) możemy pstryknąć zdjęcie. Aryjczycy to nieźli pozerzy... Ponadto migawka aparatu na chwilkę oślepia Niemców. Dokumenty należy okazywać kiedy poproszą o to wrogowie.

Karabin snajperski
Dobra broń, pod warunkiem, że nasz cel się nie rusza (stoi na przykład na balkonie), ewentualnie idzie sobie powoli. Dzięki tej broni możemy wykańczać przeciwników z zaskoczenia. Dobra broń, ale nie przeceniajcie jej możliwości.

Pozwala sprawdzić jak zachowują się wrogowie trafieni w różne partie ciała. Sadystyczne...

Shotgun
Jest dobry w wąskich korytarzach. Na odległość ma zbyt wielki rozrzut. Dobrze służy także tym którzy urzywają go do likwidacji wrogów kryjących się za rogami. Z lufy tryska kilka smug pocisków rozsiewających się po całym ekranie. Dobry do zdejmowania wrogów przy nagłym ataku wrogów.



Panzerfaust
Ogromna siła rażenia i długi czas przeładowywania to jego charakterystyka. Używaj wyłącznie na czołgi.

Kusza
Raczej ciekawostka niż broń. Mało używana.

gdzie ostatnio rozwalałeś skrzynie i przejdź drzwiami z przodu. Wykończ trzech szkopów. Zajrzyj do korytarza z przodu i z prawej strony zastrzel gościa, konfiskując naboje do pistoletu. Z lewej strony przejdź przez drzwi.

Labyrinth

Ruszaj w lewo. Zabij trzech szwabów przed tobą. Biegnij do pokoju z przodu, gdzie wysadź maszynerię i ludzi. Pozbieraj naboje, granaty i apteczkę. Idź teraz w prawo, schodami w dół. Na dziedzińcu rozwal czterech szkopów i weź amunicję oraz apteczkę. Opuść dziedziniec i przy fontannie zabij trzech szwabów (rozstawieni są centralnie). Pozbieraj małe apteczki i ruszaj dalej. Wykończ czterech szkopów i jeszcze jednego w pokoju z basenem. W następnej lokacji zabij pięciu żołnierzy i weź małe apteczki. Idź w lewo i zabij kolejnego hitlerowca (zabierz granaty i apteczkę). Dojdziesz do rozgałęzienia. Idź najpierw w prawo i wykończ dwóch szwabów. Rozwal skrzynie, a dostaniesz apteczkę oraz naboje. Teraz wracaj do rozgałęzienia i ruszaj w lewo. Wykańczaj gości aż dojdziesz do dział. Rzucaj w nie granatami, a przy odrobinie szczęścia zabijesz obsługę. Kiedy to zrobisz - przejdź drzwiami po lewej. Skończyłeś trzecią kampanię

CHAPTER 4: THROUGH WESTERN EUROPE

Wawelsburg: Dark Camelot

Zabij z kuszy żołnierza palącego papierosa (jest z prawej strony). Weź karabin i zastrzel dwóch gości z lewej. Ruszaj drogą i na moście zabij trzech gości, którzy zostawią małą i dużą apteczkę. Idź dalej, zabij dwóch żołnierzy pod latarnią z lewej. Wykończ także hitlerowca który przybiegł i ostrożnie poruszaj się naprzód. Kiedy będziesz w pobliżu szopy strzel w wiszącą skrzynkę, która spadnie na głowę szwaba. Wejdź do obory i załatw hitlerowca. Zabierz apteczkę, naboje, a z piętra łom. Okrąż budynek i załatw kolejnego szkopa. Wczołgaj się do przejścia. Wyjdź po drugiej stronie. Zabij dwóch żołnierzy i wejdź do domku z lewej. Zastrzel szkopa w klozecie i zabierz stąd dwie małe apteczki oraz naboje do karabinu. Wyjdź z domku i weź małą apteczkę. Zabij dwóch gości pod latarnią z lewej (chyba zarabiają) i ruszaj w prawo. Zabij tu palacza i biegnij w lewo. Wykończ dwóch gości i zdejmij snajpera. Wejdź na górę po apteczkę i naboje. Szybko zejdź na dół i rozwalaj nadciągające zastępy szkopów. Kiedy przestaną się pojawiać weź apteczkę i idź najpierw prosto, a potem w lewo. Zdejmij z wieżyczki kolejnego snajpera i weź apteczkę. Ruszaj w przeciwną stronę i rozwal dwóch szwabów i weź małe apteczki. Przejście po lewej podaruj sobie na razie i idź prosto. Sprzątnij dwóch gości z przodu i wejdź do budynku. Rozwal kolejnego szkopa i rozwal radio. Weź apteczkę i idź do przejścia które mijałeś. Po drodze wykończ czterech gości i wejdź na most. Tutaj sprzątnij kolejnych hitlerowców i wejdź do budynku. Załatw gościa za ladą i na wprost. Idź za kontuar i wykończ szkopa. Zejdź na dół i rozwal szwaba. Przywłaszcz sobie nożyce i wejdź na górę. Użyj nożyc na konsoli i przerzuć wajchę. Teraz wracaj tam, gdzie wchodziłeś za kontuar i obejdź go w koło. Likwiduj szkopów i wejdź do wagoniku.

Dark Valhalla

Wyjdź z wagonika i załatw szwaba z przodu. Ruszaj dalej i zabij kolejnego gościa. Wejdź na most i zestrzel snajpera w oknie. Ruszaj przez bramę. Zdejmij gości z lewej i ruszaj tunelem w prawo. Wykończ kolejną porcję szkopów i wejdź na górę po apteczkę. Wracaj na dziedziniec i wykończ pałętającą się dwójkę szwabów. Idź przejściem po lewej i wejdź do szybu z lewej. Wystrzelaj trzech szwabów. Weź małą apteczkę i dziwną rzecz. Wracaj tam gdzie wchodziłeś do tunelu. Idź do pokoju z przodu znajdziesz naboje do karabinu i nóż Abrahama. Wyjdź z salki muzealnej i wtłocz się do szybu z prawej. Kiedy będziesz mógł się rozprostować. Weź dużą apteczkę (z tyłu) i rozwal szwabów z przodu. Pozbieraj małe apteczki. Idź do przodu. Wykończ gości po bokach i skocz do dziury. Czeka cię tu pierwszy kontakt z rycerzami. Uciekaj i strzelaj im w głowę, a na pewno legną. Podłóż bombę na drzwiach sejfu. Po wybuchu weź papiery i dużą apteczkę. Wyjdź z dziury i biegnij w prawo. Zabij najpierw zwykłych żołnierzy, a potem tych w zbrojach. Weź amunicję, apteczkę i podążaj schodami. Dojdziesz do korytarza gdzie czekać na ciebie będzie jeden rycerz i kupa żołnierzy (będą atakować z obu stron). W pokojach z prawej i lewej znajdziesz duże i apteczki, oraz naboje, które wspomogą cię w walce. Ruszaj teraz dalej i w okrągłym pokoju zabij trzech rycerz. Podążając dalej trafisz na plac, gdzie powinieneś wyeliminować paru szkopów. Wejdź do przejścia z lewej i przyj do przodu zabijając po drodze czwórkę szwabów. Kiedy dojdziesz do kolejnego okrągłego pokoju zaatakuje cię czterech rycerzy. Zwab ich na plac i wykończ. Przejdź przez drzwi w okrągłym pokoju, by zakończyć etap.

Vicious Cycle

Ruszaj przed siebie tunelem z krzaków i na polanie załatw gości z prawej. Biegnij tam, gdzie przed chwilą stali twoi przeciwnicy, a dostaniesz się na kolejną polanę. Za drzewami będą się czaić się hitlerowcy w liczbie trzech. Gdy ich usuniesz, ruszaj w lewo na kolejną polanę. Tu wyskoczy motocyklista, którego powinieneś pozbawić zabawki (choć możesz także zastrzelić kierowcę lub gościa w koszu). Biegnij do przejścia w lewym rogu i zastrzel szkopów którzy próbują cię zajść od tyłu. Zabij gościa z lewej i prawej i ruszaj w tę ostatnią stronę. Zabij dwóch szkopów i rozwal motocykl (znanym ci sposobem). Idź dalej i zabij kolejnego gostka (mała apteka). Kiedy dotrzesz do bramy, zabij dwóch szkopów i ruszaj tunelem w krzakach. Na polanie zabij kolejnych dwóch matołków i weź apteczkę. Ruszaj teraz korytarzem prosto. Zlikwiduj gości i rozwal motocykl. Podłóż ładunki na moście (uważaj żebyś znalazł się po właściwej stronie po detonacji) i zdejmij szkopa na wieżyczce. Idź w prawo by rozwalić trzech gości (apteczka). Wejdź do tunelu z prawej i weź dużą apteczkę. Ruszaj dalej i wejdź do tunelu z lewej. Wykańczając szwabów dojdziesz do budynku i wieżyczki. Zdejmij szkopa z góry i weź małą apteczkę. Wejdź do budynku. Weź dużą apteczkę i rozwal "control siren" Wracaj na główny szlak, gdzie będą na ciebie czekać szwaby. Po ich likwidacji ruszaj prosto i przy moście skręć w krzaki z prawej. Zabij hitlerowców pod mostem i wejdź do szybu obok ogniska. Po wyjściu na otwartą przestrzeń wykończ trójkę szkopów z prawej i weź apteczkę. Wtłocz się do tunelu z lewej strony. Bmij do przodu rozwalając szwabów i przy bramie skręć w lewo. Zabij paru szkopów z przodu i wejdź do domku z lewej. Weź dużą apteczkę i zabij szwaba, który przyszedł. Biegnij do uliczki naprzeciw i zabij hitlerowców wokół fontanny. Skonfiskuj dwie apteczki (średnią i dużą). Wejdź w drzwi aby zakończyć level.

CHAPTER 5: LAST RITES AT MONTE CASSINO

Roundabout

Idź do przodu i zwab strażników, aby następnie ich zastrzelić. Gdy to zrobisz, walnij z panzerfausta w budkę gdzie u góry siedzi żołnierz. Wyjdź z ukrycia i załatw jeszcze jednego gościa, który będzie prawdopodobnie za drzewem z lewej strony. Weź naboje do obu spluw i ruszaj korytarzem z lewej. Zlikwiduj dwóch gości, a na rozdrożu idź najpierw w lewo i załatw dwóch hitlerowców. Weź naboje i idź w prawo. Wykończ tu kolejnych dwóch szwabów i skonfiskuj małą apteczkę. Znajdziesz się w końcu na dużym placu. Skocz do okopu z lewej i weź amunicję do wszystkich broni oraz dwie apteczki. Z prawej strony nadjedzie ciężarówka. Rozwal ją używając panzerfausta i pozbądź się obstawy. Ciężarówki przyjadą jeszcze dwie, więc postępuj z nimi jak z pierwszą. Kiedy już zrobisz co trzeba, idź w lewo i weź apteczkę. Idź dalej i wykończ czterech gości. Kiedy trafisz na otwartą przestrzeń, idź w lewo i z murku wyzbieraj naboje. Znowu rozwal trzy ciężarówki i ruszaj dalej. Dojdziesz do małego placyku, gdzie zza lewego i prawego rogu wyskoczą szkopy. Po ich zlikwidowaniu wysadź wieżyczkę z prawej i rozwal wszystkie skrzynie oraz beczki (musi pojawić się napis). Weź naboje do karabinu, apteczkę i ruszaj w lewo. Zejdź po drabinie i zaraz wejdź na kolejną.

Prisoners of War

Wyjdź z krypty i zabij gościa z prawej. Zza krypty weź naboje i małą apteczkę. Wyjdź stąd drogą, jktórą dostał się tu szwab. Idź w prawo i przez szybę zastrzel szkopa, który przesłuchuje kapitana. Uwolnij sprzymierzeńca i biegnij za nim. Oczyść korytarz i pozwól kapitanowi zająć się pierwszą celą. Kiedy ją otworzy, możesz tam wejść - dostaniesz apteczkę (w każdej z celi leży takie małe cudo). Kiedy kapitan uwolni więźnia z drugiej celi, pobiegnij wraz z nim korytarzem z prawej strony. Wystrzelaj szkopów i zajrzyj do pokojów po prawej i lewej, a oprócz szkopów do zabicia dostaniesz małe apteczki i amunicję. Podczas gdy twój sojusznik będzie otwierał cele na wprost, ty musisz osłaniać jego tyłek. Kiedy wykona swoją robotę ruszajcie korytarzem skąd wychodziły szkopy (pozbieraj apteczki). Wykańczaj nadciągających szwabów i ruszaj w stronę schodów. Nie wychodź na dziedziniec, lecz ściągaj gości do siebie. Tych za kolumnami także zwab bliżej. Kiedy plac się oczyści, ruszaj w prawo. Zejdź do pokoju w piwnicy i załatw tam trzech szkopów, weź dwie apteczki i rozwal wnętrze za pomocą granatów. Wracaj na powierzchnię i staw czoła kolejnej fali hitlerowców (ucieknij na schody i stosuj taktykę wabienia). Gdy pozbędziesz się wszystkich natrętów, przejdź przez bramę z lewej strony.

Mayhem in the Monastery

Ruszaj przed siebie. Kropnij gościa z prawej i wywab resztę hitlerowców. Weź zza posągu aptekę oraz naboje i biegnij w prawo. W korytarzu wykończ dwóch szwabów z przodu i jednego w pokoju z prawej (jest tam apteczka). Biegnij na dziedziniec i z panzerfausta potraktuj półciężarówkę. Gości pałętających się to tu, to tam wyeliminuj znaną ci już techniką wabienia. Ruszaj w prawo i wykończ gości, którzy wyjdą z wnęk. Weź apteczkę i biegnij dalej. Zastrzel dwóch gości z prawej (apteczka i granaty) i biegnij w lewo. Zabij gościa za prawym rogiem i weź stamtąd apteczkę. Wykończ gości nadchodzących z lewej i ruszaj w tamtym kierunku. Wystrzelaj hitlerowców i weź granaty oraz apteczkę z prawej. Ruszaj korytarzami i potraktuj granatami matołków którzy ci się napatoczyli. Wejdź do szybu wentylacyjnego i z prawej zajmij od razu działo. Wykończ żołnierzy i rozwal półciężarówkę. Gdybyś nie mógł jej trafić - użyj panzerfausta. Wyzbieraj granaty i apteczkę za tobą i rozwal skrzynie. Wejdź teraz do tunelu po prawej i rozwal szkopów z granatami. Ruszaj korytarzem i rozwalaj szwabów. Za rogiem są naboje i dwie małe apteczki. Kiedy dojdziesz do bramy, możesz wejść po drabinie na górę i skorzystać z ciężkiego karabinu maszynowego. Nie polecam jednak tej taktyki, gdyż jesteś wtedy łatwym celem dla takiego samego karabinu na dole. Idź więc w prawo i rozwalaj gości skaczących z okna. Potem zajmij się obsługą działka i wyzbieraj amunicję oraz apteczki. Nie omieszkaj także rozwalić wszystkich skrzyń. Ruszaj szybem naprzeciwko bramy. Na jego drugim końcu zastrzel trzech gości i weź notatnik. Ruszaj korytarzem dalej. Kiedy dojdziesz do placu z półciężarówką zwab jej obstawę i rozwal ją granatami. Pozbieraj wszystkie rzeczy z placu i wyjdź przez drzwi.

CHAPTER 6: AMITTELWERK SABOTEUR

Plans of destruction

Idź w prawo i wykończ trzech gości (jeden jest u góry) i weź naboje i granaty. Ruszaj dalej wykańczając parę szkopów. Koło działka poruszaj się obok ściany i zdejmij obsługę. Zacznij strzelać do żołnierzy na dole i rozwalać skrzynie oraz beczki. Zejdź na dół i weź dużą apteczkę i amunicję oraz materiał wybuchowy. Ruszaj dalej. Na rozstaju masz dwa wyjścia. Jeśli zależy ci na zdobyciu medalu - musisz iść prawą drogą, gdyż czekają tam wrogowie do wystrzelania. Jeżeli jednak chcesz to zrobić - ruszaj przejściem na Aufsatz. Zlikwiduj trzech szkopów i weź naboje do shotguna. Po dotarciu do rozgałęzienia rozwal beczkę z prawej i weź małą apteczkę. Ruszaj w prawo. Omiń zejście na lewo (prowadzi ono na plac z karabinem, do którego dojdziesz z drugiej strony). W zaułku na prawo zastrzel dwóch szwabów i przywłaszcz sobie trzy apteczki (jedna w skrzyni). Wracaj na rozstaje (drogowskaz Lille-Aufsatz) i biegnij w lewo. Zabij trzech szkopów stojących na ziemi i tylu samo snajperów porozstawianych na skałach. Dotrzesz w końcu do polany i drzewami. Wyeliminuj tu dwójkę szwabów za pniami i wejdź na górę. Będzie tam czekał agent, który da ci dokumenty. Jeżeli spotkasz się z nim to pójdzie on dalej za tobą. Nie polecam tego gdyż zabije go pierwszy strzał oddany przez hitlerowców. Tak więc jeśli chcesz aby przeżył (nie jest to konieczne), nie idź do niego teraz tylko pod koniec etapu. Tak czy owak ruszaj teraz przejściem z prawej. Wykończ snajpera przed tobą i kiedy dojdziesz do zakrętu w prawo (180 stopni) wrzuć za murek ze cztery granaty. Zejdź na dół i wykończ niedobitki. Ruszaj przez most i zlikwiduj paru szkopów. Idź w lewo (dwóch gości) i po wzięciu dużej apteczki wtłocz się do szybu z prawej. Jesteś teraz przy wieżyczce z karabinem maszynowym. Wyjdź z szybu i od razu biegnij prosto i w prawo (wieżyczka nie zdąży cię namierzyć). Załatw hitlerowca z lewej i weź dużą apteczkę i amunicję. Zdejmij gościa na wieżyczce i ruszaj w prawo. Po drodze czekać na ciebie będzie czterech Niemiaszków (jeden u góry). Kiedy dojdziesz do drabiny zdejmij kolejnego snajpera i rozpraw się z trzema hitlerowcami z lewej. Rozwal beczki, a dostaniesz dużą apteczkę. Teraz wejdź po drabinie i zdejmij kolejnego snajpera. Znowu właź się na górę i przyj do przodu zabijając czterech szkopów. Nie omieszkaj także zabrać trzech apteczek i ruszyć w prawo. Wykańczaj gości, aż dojdziesz do miasteczka. Tu wyeliminuj trzech szkopów i rozwal beczki z

prawej, aby uzyskać dostęp do dużej apteczki. Biegnij w uliczkę z lewej i szybko zdejmij żołnierza obsługującego działo. Zajmij je i wystrzelaj hitlerowców którzy przybyli. Po masakrze idź do pokoju obok ciężarówki i i przełącz przycisk na konsoli. Wyjdź z pokoju i zainteresuj się kolejnym działkiem z lewej. Postępuj dokładnie jak poprzednio i rozwal jeszcze skrzynkę aby dostać dużą apteczkę. Wejdź teraz do budynku z prawej. Przełącz przycisk przy maszynerii (jeśli nie zrobiłeś tego wcześniej - wróć się do agenta) i wejdź do wagoniku.

Sabotage

Weź naboje i granaty z prawej strony. Ruszaj przejściem na wprost i zakręć w lewo. Zabij tu szkopa i z biurka zabierz dwie małe apteczki. Wróć na główny szlak i rozwal szkopów z przodu. Idź tunelem z przodu (tym z prawej ruszysz później). Rozwal skrzynie i wyzbieraj małe apteczki. Wyeliminuj czterech szwabów i weź klucz, który zostanie po jednym z nich. Biegnij do przejścia z prawej i zabij trzech gości. Zabierz dwie małe apteczki i wtłocz się do tunelu z prawej. Kiedy z niego wyjdziesz biegnij w lewo i rozwal beczki, a dostaniesz małą apteczkę. Zabij trzech szwabów którzy nagle wyskoczą i skieruj się do tunelu z lewej (drzwi z prawej nazwiemy alfa i zapamiętamy). Rozwal skrzynię z prawej i weź małą apteczkę. Na rozdrożu zabij dwóch matołków i biegnij w prawo (na wprost są drzwi, z których będziesz później wychodził). Dojdziesz do pokoju, w którym otworzą się drzwi. Wejdź do środka i przełącz przycisk na konsoli. Weź małą i dużą apteczkę po czym wykończ nadchodzących gości. Biegnij w prawo, a dojdziesz do rozstaju (nazwiemy go rozstajów beta i zapamiętamy). Ruszaj tunelem na wprost. Zabij hitlerowca i pozbieraj apteczki i naboje. Wejdź do szybu i kiedy szkopy zaczną strzelać - rzuć parę granatów. Zeskocz na dół i powystrzelaj niedobitki, po czym wysadź stojące tu maszyny. Podejdź do wyjścia z lewej i potraktuj granatami stojących tam szwabów. Pozbieraj małe apteczki i wyjdź stąd. Kiedy dotrzesz do rozgałęzienia biegnij prosto. Znajdziesz się przy drzwiach alfa, teraz już otwartych. Zwab i wykończ trójkę szkopów. Wysadź maszynerię która jest w środku i pozbieraj apteczki, granaty i amunicję (część tych rzeczy jest za wagonikiem). Rozwal jeszcze garstkę szkopów (w liczbie trzech) i ruszaj do rozstajów beta. Na miejscu biegnij tunelem z prawej strony. Wykończ dwóch szkopów i rozwal skrzynie, aby dostać ciekawe przedmioty. Biegnij dalej i do dziury w ścianie wrzuć granat (może sprzątniesz szkopa na dole). Wyeliminuj żołnierza z lewej i weź dużą apteczkę. Podążaj korytarzem i zabij kolejnych dwóch gości. W następnym pomieszczeniu za skrzynią wyskoczą Niemcy w liczbie dwóch. Po ich likwidacji weź dużą i małą apteczkę (mała jest koło klozetu). Ruszaj do hali z lewej strony. Wykończ tu czterech żołnierzy i wysadź maszynerię. Ruszaj teraz w prawo i zabierz przydatne rzeczy. Wejdź na windę i kiedy będziesz u góry - zabij strażnika przed drzwiami. Otwórz wrota i techniką na wabia wyeliminuj atakujących żołnierz. Na rozstaju idź najpierw w lewo (granaty, amunicja i apteczki), a potem w prawo. Miniesz kolejne zejście na prawo. Nie idź tam tylko ruszaj dalej. Zabij paru szwabów i podłóż bombę na skrzyniach. Teraz szybko uciekaj do przejścia, które przed chwilą mijałeś. Jeśli nie zdążysz wylecisz w powietrze.

Sidecar shootout

Naprawdę fajna misja, w której możemy postrzelać z karabinu zamontowanego w koszu motocyklu. Na początku weź pocisk z lewej i prawej, po czym rozwal szkopa z przodu i weź dwie apteczki z lewej. Ruszaj w prawo i wykończ gości kryjących się za rogami. Na placu nieco dalej załatw kolejnych trzech szkopów. Rozwalaj skrzynie i beczki aż dostaniesz granaty i apteczkę. Idź w lewo i wejdź do kosza motocyklu. Teraz czeka cię jazda i rozwałka szkopów. Jeśli myślisz o medalu to musisz się naprawdę starać. Strzelaj do stojących po boku skrzyń i beczek, które wybuchając pomogą ci. Dwa razy twój kolega zatrzyma motocykl. Musisz wtedy iść na plac z prawej strony i wysadzić V1 (oczywiście najpierw zabij obstawę). Obok rakiet są zawsze apteczki, więc możesz odnowić sobie energię. Kiedy wysadzisz dwie rakiety i dojedziesz motocyklem do tunelu - skończysz kampanię.

CHAPTER 7: LIBERATION

Finally Uprising

Ruszaj do przodu i zdejmij gościa z lewej. Weź apteczkę i koktajle mołotowa z prawej i ruszaj w lewo. Będąc na moście zastrzel kolejnych dwóch gości i jeszcze jednego, który wyskoczy z prawej. Za mostem z okna spadnie szkop. Zabij go i weź karabin. Z lewej i z prawej strony czają się szwaby. Zabij ich i zajrzyj za lewy róg. Zwab garstkę szkopów i wykończ ich. W okopie na wprost jest apteczka. Weź ją, pobiegnij tam gdzie przed chwilą stali goście i zajmij się szkopem w bramie. Idź w lewo i zdejmij dwóch szwabów z dołu i jednego z góry. Przywłaszcz sobie apteczkę i wracaj do bramy. Za nią czai się dwóch żołnierzy. Kiedy ich zdejmiesz, weź amunicję i apteczkę. Biegnij w prawo i powystrzelaj szkopów którzy kryją się tutaj (uważaj na tych co wyskakują z okien). Nie omieszkaj rozwalić także półciężarówki. Kiedy dotrzesz do rozwidlenia ulicy, idź w prawo gdzie za rozwaloną bramą jest apteczka (niestety także szkop). Teraz ruszaj w lewo, zabijając szwaba który wyskoczył z okna. Biegnij w lewo i przejdź dalej. Rozwal kolejną półciężarówkę i hitlerowców czających się za kolumnami z prawej. Ruszaj do przodu, zdejmij dwóch szkopów z balkonów u góry. Wyjdź na plac i zajmij się kolejnym transporterem. Po walce zdejmij snajpera z prawej i poczekaj, aż ze skrzyni z prawej wyskoczy facet z panzerfaustem. Zabij go i ruszaj w prawo. Zabij tu dwóch gości i kolejnego szkopa z granatnikiem. Weź apteczkę i ruszaj prosto. Kiedy dojdziesz do zakrętu w prawo (180) będziesz musiał stoczyć walkę z całkiem pokaźną garstką szkopów. Stosuj taktykę wabienia do ich likwidacji. Kiedy wykonasz robotę - wejdź do drzwi obok budki strażniczej.

Street by Street

Idź schodami na wprost i weź apteczkę oraz koktajle. Zabij gościa z przodu i ruszaj dalej wykończ szkopa na balkonie i we wnęce po lewej stronie. Biegnij w prawo i zabij gościa za prawym rogiem rzucając mu koktajl. Sprzątnij jeszcze tego z lewej strony i w pokoju z prawej weź apteczkę i naboje. Opuść pomieszczenia i wejdź do piwnicy z barierką z lewej. W podziemnym, przejściu wyeliminuj gostka z prawej i wyjdź na otwartą przestrzeń. Zdejmij snajpera na balkonie i ruszaj w prawo. Zabij żołnierza, który obsługuje karabin za barykadą i pozbądź się jeszcze dwójki gości (musi pojawić się napis). Biegnij teraz w prawo Wyeliminuj dwóch szkopów i wejdź do zaułka po prawej. Wykończ tu kolejnych szkopów i weź apteczkę oraz amunicję. Wracaj na główny szlak i idź prosto. Zlikwiduj gościa za rogiem. Z lewej jest barykada i karabin maszynowy. Ustaw się za latarnią i ze snajperki zdejmij całą obsługę. Ruszaj w stronę barykady i wykończ resztę szkopów za nią. Weź naboje z prawej i poczekaj aż wyskoczy motocykl. Potraktuj go z mołotowa i przejdź za barierkę z tyłu po lewej. Weź dużą apteczkę i wtłocz się w korytarz. Po jego drugiej stronie rozwal motocykl (wyjedzie z prawej strony) i szkopa z prawej. Weź apteczkę i wejdź do pokoju z lewej. Będąc przy oknie rzucaj granatami tak, aby wysadzić obsługę działka. Weź apteczkę, koktajle, amunicję i zejdź na dół. Wykończ zebranych tutaj gości. Dojdziesz na plac, gdzie z lewej wyskoczy motocykl. Załatw także trzech snajperów na dachach i idź dalej. Zabij w przejściu gości i weź dużą apteczkę. Ruszaj korytarzem z lewej, a dojdziesz do niewielkiego placu. W kawiarni naprzeciwko stoją szwaby. Zestrzel z karabinu snajperskiego ilu się da i uciekaj do korytarza z tyłu. Zabij gościa, który się pojawił i tych, którzy zaraz zwalą ci się na łeb. Wracaj tam, gdzie był kawiarenka i zastrzel snajpera na balkonie nad nią. Ruszaj w prawo. Zdejmij trzech snajperów i wejdź do przejścia po lewej. Zabierz przedmioty i ruszaj do takiego samego tunelu z prawej strony. Wykończ tu gości i pozbieraj przedmioty. Nie wychodź jeszcze po drugiej stronie, tylko zwab szkopów do siebie. Gdy się ich pozbędziesz, zastrzel ze snajperki obsługę działa, które znajduje się z prawej strony. Wykończ motocykl, który się pojawi i weź apteczki. Ruszaj teraz przejściem z lewej wykańczając przedtem trójkę szkopów.

Operation Marketplace

W tej misji musisz zająć się czołgami. Jeśli mnie znowu oko nie myli to są to niestety Tigery (w walce różnią się tym, że mogą strzelać z karabinu w dowolna stronę i że są bardziej wytrzymałe). Nie podupadaj na duchu - można przejść tę misję bez uszczerbku na zdrowiu. Ruszaj w prawo i załatw dwóch gości którzy się napatoczą (jeden ma panzerfausta więc uważaj). Na rozgałęzieniu idź najpierw w lewo aby wykończyć dwóch gości i przywłaszczyć sobie amunicję i małe apteczki. Teraz ruszaj w prawo i podejdź do stojącego w bramie agenta. Jak się okazało jest on szpiegiem wroga i sprowadził czołg. Uciekaj do pokoju z prawej i weź z niego apteczkę oraz naboje do panzerfausta. Wychylaj się co chwila i oddawaj strzał z tej świetnej broni w kierunku czołgu. Likwiduj także gości wyskakujących z okien. Kiedy wykończysz tą taktyką trzy czołgi wyjdź i zabij zdrajcę. Pozbieraj apteczki oraz naboje z wnęk i ruszaj wyrwą w murze. Idąc dalej zabij gościa za barykadą i tego, który wyskoczy z lewej. Ruszaj dalej w prawo. Zastrzel gostka za barykadą z prawej strony (jest tam apteczka). Ruszaj w lewo i od razu cofnij się przed spadającymi bombami. Idź prosto i wykończ gości z prawej (weź amunicję oraz apteczki). Poruszaj się do przodu i wykończ następną grupę hitlerowców (weź także apteczkę). Idź tunelem po lewej i wykończ szwabów. Przy barykadzie wystrzelaj szkopów i weź apteczkę. Ruszaj na plac z lewej. Na wprost na ciebie wyjedzie czołg. Schowaj się za drzewem i atakuj z doskoku. Kiedy zamienisz go w dymiącą kupę złomu - ruszaj przed siebie. Skonfiskuj apteczkę z prawej strony i wtłocz się do korytarza. Wywab szkopów i ich wystrzelaj. Potem spokojnie wyjdź z drugiej strony. W oddali, z lewej strony czai się garstka szkopów - szybko pozbądź się ich i zejdź na przystanek metra.

The End of the Line

To naprawdę trudny level ze względu na nieprawdopodobną ilość kryjących się szwabów. Idź do przodu i weź amunicję. Odwróć się w prawo i przypatrz się schodom. Zaczną z nich zbiegać szkopy. Starajaj się ich wykończyć jak najszybciej i nie pozwól im się ukryć za kolumnami. Jeśli tak się stanie to "dupa blada" i możesz zaczynać od początku. Kiedy szwaby przestaną się pojawiać - idź do przejścia z lewej. Przerzuć tam wajchę. Zejdź na dół i wejdź do pociągu (pozbieraj małe apteczki). Wykończ szwabów z lewej i weź apteczki oraz amunicję. Skieruj się do przedziału z lewej. Podczas przechodzenia między przedziałami pociąg ruszy i zamkną się drzwi. Będziesz przez chwilę uwięziony w korytarzu. Gdy drzwi się otworzą zabij szkopów i pozbieraj przedmioty. Wyjdź z pociągu i zabij szwabów czających się z prawej, po czym idź w tamtym kierunku i przełącz przycisk. Biegnij teraz w lewo i kiedy dojdziesz do schodów - wyeliminuj kolejną falę szkopów. Teraz musisz działać szybko biegnij w prawo zdejmij kilku hitlerowców i wejdź do budki z prawej. Rozwal kolejnego szkopa i przełącz przycisk. Właśnie skończyłeś grę Manon. Teraz czekają cię trzy bonusowe misje z udziałem starego znajomego - Jimmy'ego Pattersona.

MISJE BONUSOWE

Nie będę podawał szczegółowych opisów tych misji, ponieważ nie są one trudne. Poza tym samodzielne wyjaśnienie zagadki tańczących psów to całkiem niezły powód do chwały.

Where Beagles Dare

Celem misji jest znalezienie zapisek oraz rąk i nóg Panzerknackera. Twoi główni przeciwnicy na tym etapie to psy. Są one szybkie i mocno gryzą, dlatego nie możesz ich dopuścić do siebie. Najlepszy do ich likwidacji jest shotgun, którym w ogóle nie trzeba celować. Wystarczy po prostu oddać strzał kiedy pies skacze na ciebie. Poza zwykłym owczarkami niemieckimi, będą cię także atakowały pieski uzbrojone w panzerfausty i karabiny. Tych przeciwników musisz pozbywać się w pierwszej kolejności. Oprócz psów musisz rozwalić jeden transporter opancerzony. Nie powinno ci to sprawić trudności gdyż dysponujesz granatami. Etap nie jest specjalnie trudny.

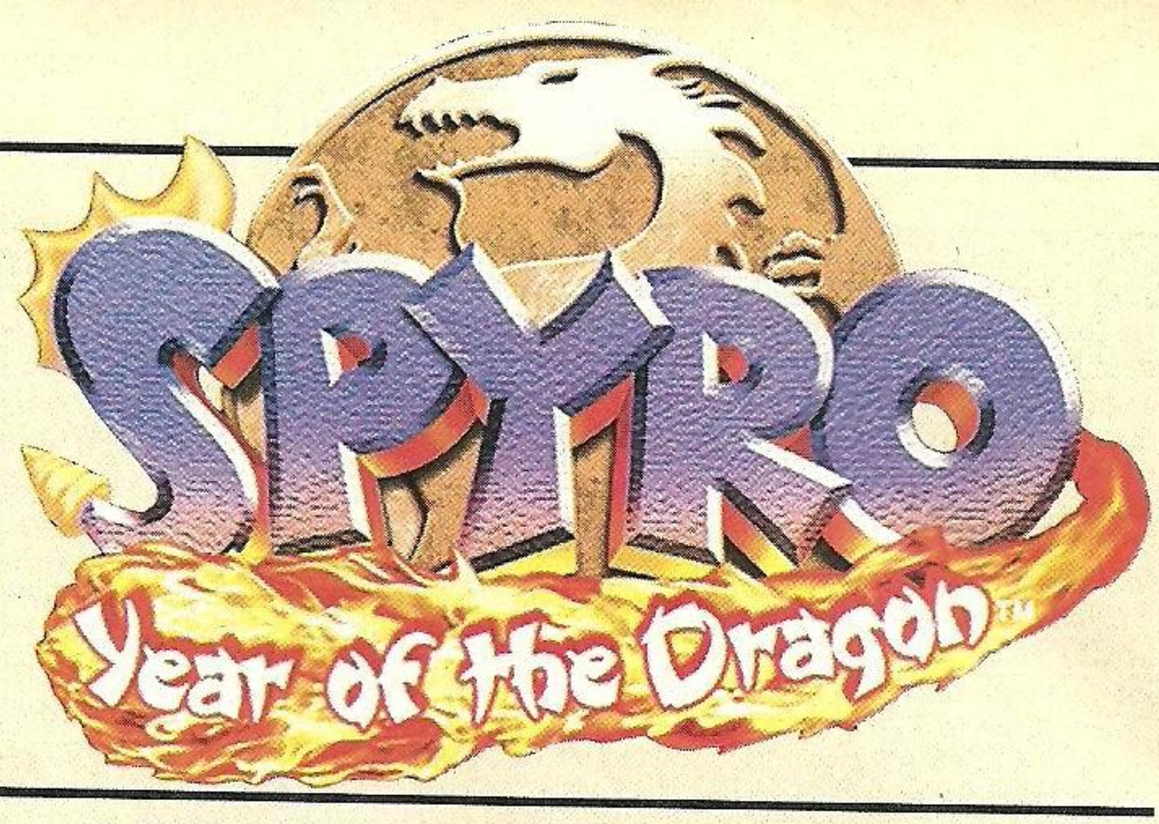
Rotten the corps

Tutaj z kolei musisz skompletować głowę i korpus osławionego Panzerknackera. Etap jest dość trudny ze względu na to że występują tu pary: rycerz i żołnierz z karabinem BAR. Kiedy spotkasz taki duet od razu staraj się wykonczyć żołnierza. Kiedy schowa się za plecy kompana, uciekaj. Pierwszy przybiegnie do ciebie wojak. Zabij go strzałem w głowę i pozbądź się żołdaka. Najlepsza jest pierwsza metoda gdyż trafieni śmiertelnie żołnierze wybuchają. Dzięki temu można pozbyć się więcej niż jednego przeciwnika. Pamiętaj o eksplodujący ciałach także podczas przeszukiwania zwłok. Na tym levelu spotkasz także parę motocykli z którymi jednak nie powinieneś mieć większych problemów. Stosując się do moich wskazówek łatwo skończysz etap.

Panzerknacker

Niezbyt trudna misja. Z części, które tak pieczołowicie zbierałeś poskładaj sobie na pierwszym stole jaki znajdziesz Panzerknackera. Odtąd będzie on twoim partnerem i będzie cię osłaniał. Walcząc z innymi Panzerknackerami, stosuj taktykę jak na szwabów. Jeśli będziesz współpracował z robotem, gra na tym etapie stanie się przyjemnością. Przy końcu będziesz musiał rozwalić czołg. Nie jest to trudne o ile zostawisz sobie parę granatów. Wystarczy, że ukryjesz się za pomnikiem i będziesz rzucał wybuchowe prezenty. Jeśli przejdziesz tę misję ukończysz grę w stu procentach.

W tym miesiącu jak się zapewne domyślacie dokończenie opisu poziomów, a na deser dodatkowe lokacje. Smacznego!
txt: Brat



SWIAT: EVENING LAKE

Obejrzyj dwie scenki - jedną z Blancą, a drugą z Hunterem. Teraz rozejrzyj się, powinieneś zobaczyć piramidkę na wodzie. Dostań się na nią i przeskocz na przeciwległą wieżę. Wejdź po drabince, odwróć się i poszybuj do wieży. Tu jest pierwsze jajko. Wskakuj do wielkiego jeziora i zwiedź dno. Oglądaj uważnie ściany - jedna z nich jest wyraźnie pęknięta. Uderz w nią z baranka i zgarnij drugie jajko. Teraz popływaj i daj się zjeść wielkiej rybie. W jej trzewiach znajdziesz trzecie jajko. Teraz wyjdź na brzeg z drugiej strony - skorzystaj z nieśmiertelności i przeskocz na półkę. Leży na niej czwarte jajko. Teraz podejdź do krawędzi i poszybuj na kolejną półkę. Wejdź po drabinie na górę i zgarnij z baszty ostatnie jajko.

Bentley's Outpost

Idź przed siebie. Gdy dojdziesz do małego niedźwiadka - pogadaj z nim. Teraz, za pomocą jednego z ciosów odbij śnieżkę tak, aby uderzyła w gong. Przejdź po wielkim soplu i zgarnij pierwsze jajko. Foki wykończ odbijając ich pociski. Przy kolejnej przepaści zastosuj tę samą sztuczkę z gongiem. Aby przejść przez najbliższe drzwi musisz przesunąć wielką skrzynię. Najlepiej zrzuć ją w przepaść, a zaliczysz skill point. W kolejnej jaskini, tuż przy wejściu czeka na ciebie drugie jajko. Ustaw wielkie skrzynie tak, abyś mógł po nich przeskoczyć i dojdź do końca poziomu, gdzie dostaniesz trzecie jajko.

Na co warto zwrócić uwagę: Rozwalaj wszystkie drewniane słupy, na ich szczycie najczęściej znajdują się skrzynie z diamentami. Te ostatnie możesz rozwalić za pomocą maczugi. Ważnym elementem są lodowe ściany. Rozwalaj je i korzystaj z przejść, które się utworzą aby znaleźć wszystkie diamenty.

Frozen Altars

Zejdź na dół, a wrogów załatwiaj najpierw ich zamrażając, a potem uderzając z baranka. Lodową ścianę roztopisz promieniem z wewnątrz wieży. Idź dalej i wejdź na górę z lewej strony. Przeskocz do kolejnego obszaru. Tam promieniem roztop wielkiego bałwana. Teraz podejdź w prawo i zamroź gościa przy ognisku. Wskocz na kostkę lodu i przeskocz na wielkie schody. Wejdź na sam szczyt świątyni i poszybuj do wyspy z jajkiem. Teraz wróć się i biegnij dalej. Gdy dojdziesz do drugiego wielkiego bałwana, roztop go. W pobliżu znajduje się sub level. Tym razem wcielasz się w Yeti. Musisz wygrać dwie walki bokserskie. Najlepsza kombinacja uderzeń to nisko, a potem prawy sierpowy. Kilka udanych serii załatwia przeciwnika. Za dwie walki w nagrodę dostaniesz drugie i trzecie jajko. Wróć się do głównego poziomu i idź dalej. Skręć w prawo w uliczkę i dojdź do końca poziomu - dostaniesz czwarte jajko. Daj "Skarbonce" kolejne gemy i wejdź do sub levelu. Twoim zadaniem jest zagnanie kociaków do własne bramki. Zamrażaj zwierzątka i dmuchaj w odpowiednią stronę. Jest łatwy sposób na pokonanie przeciwnika. Wystarczy go zamrozić i robić swoje. Gdy znowu zacznie działać po raz kolejny na niego zioń. Wróć do głównego obszaru i idź ścieżką biegnąc po łuku w lewo. Wskocz na podwyższenie, a z niego - na parapet daszku po prawej. Teraz przeskocz na wieżę i idź półką, aż dojdziesz do ostatniego jajka.

Na co warto zwrócić uwagę: Na szczycie pierwszej wieży są gemy. Aby się na nią dostać musisz poszybować z miejsca, z którego zgarnąłeś ostatnie jajko. Na drugiej wieży także znajdziesz klejnoty - poszybuj z miejsca, z którego wyskakiwałeś po drugie jajko. W jaskini za pierwszym bałwanem znajduje się podwyższenie z dwoma beczkami. Aby się do nich dostać, zamroź mamuta i wskocz na kostkę lodu. Z niej będzie ci łatwiej doskoczyć.

Fireworks Factory

Uważaj na wojowników ninja - potrafią się odradzać. Ruszaj przed siebie. W następnej komnacie (tej z mostem) znajduje się most - po prawej stronie jest tu mała wysepka. Znajdziesz na niej pierwsze jajko. Idź dalej przed siebie aż dojdziesz do końca poziomu. Tam dostaniesz od pewnej miłej osóbki jajko numer dwa. Po prawej stronie patrząc od końcowej wieży znajduje się dzwonnica. Poszybuj na nią, następnie przeskocz na półkę i wejdź do sub-levelu. Twoim zadaniem jest wykończyć dwa smoki. Rozwalaj je pojedynczo, gdyż potrafią restaurować zniszczone części. Dobrym sposobem jest bliskie spotkanie i nawalanie ile się da. Także przelot przez tunel w przeciwnym kierunku niż wróg przynosi efekty. Po zwycięskiej bitwie dostaniesz trzecie jajko. Wróć do ostatniej z wież i udaj się w lewo. Tam także znajdziesz wejście do sub-levelu. Twoim zadaniem jest przejście trialu. Rozwalaj wszystkich wrogów i idź przed siebie. Na końcu ścieżki zdrowia znajduje się czwarte jajko. Teraz wskocz do dziury, z której wyleciała rakieta. Aby wejść w drzwi musisz uwolnić agenta w czwartym świecie. Za nimi czeka cię spacerek a'la DOOM. Z perspektywy pierwszej osoby wędrówka przez labirynt pełen Ninja może być ciekawa. Gdy przejdziesz cały trial dostaniesz piąte jajko. Udaj się z powrotem aby zaliczyć ostatnie z jajek.

Na co warto zwrócić uwagę:
W komnacie z pierwszym jajkiem są dwie alkowy, które należy odwiedzić - rozejrzyj się dobrze. Na ziemi można znaleźć rakietki - bezcenne przy rozwalaniu dryblasów z dynamitem na plecach. Przydają się także do rozbijania metalowych skrzyń.

Lost Fleet

Najpierw ukończ poziom docierając do wraku. Napotykane po drodze ściany możesz niszczyć za pomocą armat. Gdy dotrzesz do wnętrza statku otrzymasz jajko i pojawią się nowe strumienie powietrza. Teraz zwiedź level dokładnie, aby poznać gdzie co jest. W miejscu gdzie dostałeś jajko wejdź w bramkę z power up'em i wskakuj do kwasu. Przepłyń pod mostkiem i skręć w odnogę w prawo. Gdy wypłyniesz na powierzchnię otrzymasz jajko. Teraz wróć do miejsca, z którego startowałeś i wskakuj do kwasu. Przepłyń do końca jeziorka i wyskocz na brzeg. Powinieneś zobaczyć wejście do sub-levelu. Spotkasz tam Huntera - w pierwszym wyścigu musisz pokonać potwory aby otrzymać jajko. Gdy będziesz się wybijał z ram na desce, kręć różne piruety aby naładować turbo. Gdy ci się to uda Hunter wyzwie cię na pojedynek. Musisz go pokonać z tą małą różnicą, że po drodze musisz jeszcze zniszczyć wszystkie kraby. Uczula na rozgałęzienie dróg pod koniec kółka. Musisz zaliczyć jedno i drugie. W nagrodę dostaniesz czwarte jajko. Teraz wróć się do miejsca, gdzie dostałeś pierwsze jajko. Obok jest strumień powietrza. Skorzystaj z niego, na pokładzie obróć się w lewo i podejdź do podłużnej deski. Wybij się z niej i poszybuj do jaskini, z której wylewa się kwas. W środku jest sub-level. Do pokonania masz tu łodzie podwodne. Musisz rozwalić za pierwszym razem sześć, a za drugim siedem wrogich statków. W nagrodę dostaniesz dwa jajka.

Na co warto zwrócić uwagę: Jeśli chcesz zebrać wszystkie gemy, musisz wykończyć ptaki. Strzelaj do nich z armat. Z pokładu, z którego szybujesz do jaskini z kwasem - na dziobie znajdziesz jeszcze jedną deskę. Wybijając się z niej dolecisz do ukrytej jaskini. W środku czeka na ciebie skrzynia z gemami. Możesz ją rozwalić z armaty znajdującej się poniżej. Jeśli korzystasz z nieśmiertelności zwiedź też okoliczne baseny z kwasem aby wyjąć wszystkie gemy. Podczas wyścigu na deskorolce także pamiętaj o gemach. Łodzią podwodną rozwal dwie metalowe skrzynie i wróć tu po skarby jako smok.

Charmed Ridge

Zeskocz na półkę i skręć w lewo. Wejdź po drabince na górę - najpierw załatwiaj czarownice, a dopiero potem innych przeciwników. Idź przed siebie aż dostaniesz się do końca poziomu, gdzie otrzymasz pierwsze jajko. Teraz wróć się kawałek, pojawiły się nowe strumienie powietrza. W pomieszczeniu tuż przed tym, w którym otrzymałeś jajko, na środku stoi budynek. Wznieś się na niego i przeskocz na drugą stronę. Przejdź kawałek i poszybuj na wysepkę z sub-levelem. Jak Byrd musisz trzykrotnie usunąć czarownice z zamku. W nagrodę - drugie jajko. Teraz wróć się do miejsca, w którym bloki skalne poruszały się. Tam poszybuj do jaskini, w której znajdziesz sub-level. W środku spotkasz Jacka, który da ci fasolki. Po ich posadzeniu wyrasta grzyb albo kwiat. Zasada jest prosta - dzięki tym roślinom możesz wędrować dalej. Gdy wskoczysz na pierwszą półkę, najpierw posadź grzyb po lewej aby móc dostać się na murek. Tam czeka na ciebie jeszcze jedno nasionko, które weź ze sobą. W połowie drogi otrzymasz jajko. Idź dalej, pod sam koniec będziesz zmuszony zrobić małą podmiankę. Weź nasionko kwiatu i cofnij się trochę; znajdź grzyb, który możesz zastąpić kwiatkiem. Teraz posadź grzyb tak, abyś mógł doskoczyć po czwarte jajko. Wyjdź z poziomu i poszybuj na półkę. Skręć w lewo i przejdź kawałek prosto. Po prawej zobaczysz jaskinię. Wskocz do niej i zgarnij piąte jajko. Weź power up'a i zestrzel wszystkie czarownice w pobliżu. Zapamiętaj tę, która poruszała wielką wieżą. Wskocz na to miejscem i poszybuj kawałek dalej na kolejną półkę. Teraz załatw czarownicę, która strzeże ostatniego jajka na drugiej wieżyczce.

Na co warto zwrócić uwagę: Ten etap może doprowadzić do pasji, gdyż jest tu bardzo wiele elementów zręcznościowych. Ukrytych gemów nie ma - pod warunkiem, ze załatwisz wszystkich wrogów. Zwracam tylko uwagę na żółty dzbanek, który po rozbiciu przenosi się z miejsca na miejsce. Ja zwykle zasada jest ta sama - teleportuje się coraz bliżej początku poziomu.

Honey Speedway

Standardowy etap tego typu. Najpierw zalicz wszystkie plastry miodu, potem proponuję obniżyć lot i załatwić motorówki lecąc pod prąd. Wznieś się i przeleć przez wszystkie okrągłe ule, a na końcu wykończ pszczoły na kwiatach. Drugie jajko dostaniesz za wygranie wyścigu. Jest jeszcze Hunter, który stoi sobie na zielonej trawce. Pogadaj z nim i wsiadaj do motorówki. Uciekaj przed latającym talerzem, jednak uważaj żeby nie zawadzić o jakikolwiek bal lub kamień. W nagrodę - ostatnie jajko.

Starfish Reef

Mało przyjemny Sparx World. Do ukończenia wymagane jest opanowanie techniki trzymania R1 i strzelania. Za zabicie bossa jajko.

BOSS: Scorch's Pit

Można było się spodziewać dużo trudniejszego bossa. Potwór nasyła co jakiś czas wrogów, więc należy ich spokojnie eliminować. Zbieraj bonusy zrzucane przez Yeti. W wolnej chwili strzelaj do bestii. Najlepiej czynić to w

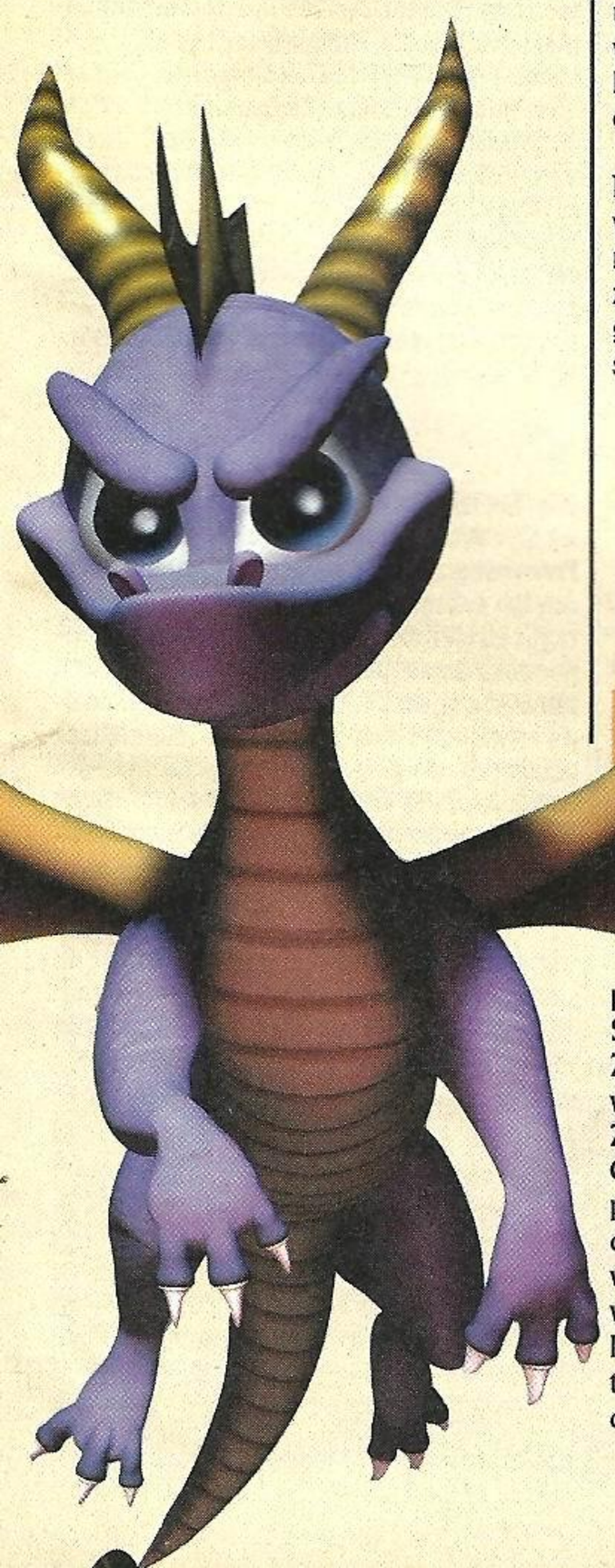
momencie, gdy nie ma bariery ochronnej.

SWIAT: MIDNIGHT MOUNTAIN

Od razu skręć w lewo i wejdź po schodach na górę. Poszybuj do pierwszego jajka. Teraz wróć się i przejdź przez most, czeka tu na ciebie złodziej. Za jego złapanie dostaniesz drugie jajko. Obejrzyj sobie dokładnie pobliskie ściany przy wejściu do Desert Ruins. Część jest popękana - uderz z baranka i zgarnij trzecie jajko. Teraz znajdź alkowę z popękaną podłogą w pobliżu wejścia do Sparx World. Rozbij ją i zgarnij czwarte jajko. Piąte znajdziesz przy wejściu do głównego bossa. Gdy będziesz miał już wszystkie 148 jajek wróć do tego świata i obejrzyj mostki. Na jednym z nich znajdziesz Moneybag. Pogoń za nim i wypal lub wyduś z niego wszystkie gemy, które od ciebie zgarnął. Gdy to zrobisz - dostaniesz szóste, dodatkowe jajko.

Agent 9's Lab

Podejdź do profesorka i zagadaj z nim. Wykończ przeciwnika i rozwal wszystkie makiety. Idź dalej i dwukrotnie zabij wszystkich wrogów. Koniecznie rozbij przyciski otwierające drzwi. W laboratorium wyeliminuj wszystkie ptaki - dostaniesz jajko. Wyjdź na plażę i weź bomby. Skorzystaj z nich przy przeciwnikach, gdy zabijesz już wszystkich dostaniesz drugie jajko. Teraz cofnij się do miejsca, z którego zabrałeś bomby i wyceluj w maszynę stojącą po twojej lewej stronie. Musisz rzucać łukiem tak, aby ominąć elektryczną barierę. Gdy ją wyłączysz podejdź do plaży, przejdź w tryb snajperski i zestrzel wszystkie motorówki. Dostaniesz ostatnie jajko.



Na co warto zwrócić uwagę: Wielkie metalowe skrzynie możesz rozbić za pomocą bomb. W każdej lokacji rozglądaj się uważnie - szczególnie przyglądaj się niebu, bardzo często zauważysz dzbany zawieszone na balonach. W miejscu gdzie dostałeś drugie jajko od profesora odwróć się w stronę maszyny produkującej bomby. Przejdź w tryb snajperski i spójrz w górę, a potem w lewo. Powinieneś dostrzec dzban - rozbij go (znajduje się tu kilka żółtych gemów).

Crystal Islands

Idź przed siebie, a gdy wejdziesz do pierwszej jaskini - załatw potwory aby magik mógł uruchomić kamienie. Przeskocz po nich i skręć w prawo. Powinieneś zobaczyć wysepkę z pierwszym jajkiem. Poszybuj tam. Teraz idź dalej, usuwając wszystkie potwory. Magicy będą pomagać ci w twej wędrówce. Gdy dojdziesz do końca - zaliczysz drugie jajko. Skręć w lewo i rozejrzyj się, jest tu wejście do sub-levelu. Zadanie jest proste - zjedź na sam dół aby otrzymać trzecie jajko. Teraz wróć się do miejsca, gdzie kończyłeś poziom i poszybuj na wyspę z wielką skrzynią. Wskocz w strumień powietrza i przenieś się na małą wysepkę. Wejdź do sub-levelu. Jako Yeti musisz wykończyć wszystkie chomiki. Jeśli będziesz uderzał normalnym ciosem to życzę powodzenia - masz zaledwie dwadzieścia sekund. Proponuję zawirować maczugą - widzisz efekty? W nagrodę dostaniesz czwarte jajo. Wyjdź i wskakuj do power up'a. Czeka cię ganianka-szybowanka za złodziejem. Korzystaj z niebieskich gwiazdek aby go dorwać. Tak zdobyłeś piąte jajko. Ostatnie leży w ukrytym obszarze. Wejdź do power up'a i poszybuj przed siebie. Wzbij się wysoko i przeleć na różowymi kryształami. Na małym podeście leży ostatnie jajko.

Na co warto zwrócić uwagę: Penetruj wszystkie baseny z wodą. Na dachu nawy z końcowym portalem znajduje się żółty gem. W sekretnym [illegible] znajduje się klucz do skrzyni z gemami.

Desert Ruins

Ruszaj przed siebie, uważając na gości, którzy podpalają platformy. Gdy dotrzesz do pierwszej wróżki przeskocz po tonących platformach. Skręć w lewo i przeskocz na suchy ląd. Zawróć i skacz do momentu, aż wdrapiesz się po drabinie na górę. Zapamiętaj ten punkt i skręć w prawo. Gdy dojdziesz do końca ścieżki, przeskocz na długą oddaloną dłoń. Idź dalej i zgarnij pierwsze jajko. Teraz wróć do wspomnianego punktu i biegnij w przeciwną stronę. Wejdź do sub-levelu. Jako Sheila musisz przebyć cały trial. Widok a'la platformer 2D. Po drodze dostaniesz dwa jajka. Teraz idź dalej w lewo i wskocz do jaskini. Na wysepce czeka na ciebie czwarte jajko. Wróć się do wspomnianego punktu, zejdź na dół i kontynuuj wędrówkę. Po chwili dojdziesz do końca poziomu i dostaniesz piąte jajko. Wróć się ociupinę i wespnij się po drabinach. Na górze przeskocz na inną półkę i zgarnij dodatkowe życie oraz gem. Wróć się i znajdź dziurę. Wskakuj do niej. W sub-levelu czeka cię pojedynek z rekinami. Musisz ustrzelić osiem sztuk, aby dostać ostatnie jajko.

Na co warto zwrócić uwagę: Klucz do zamkniętej skrzyni leży w pobliżu jajka w grocie z kwasem. Przeskocz na półkę idącą łukiem. Przyjrzyj się ścianie na całej długości. Jeden fragment jest pęknięty. Przebij się i zgarnij wspomniany przedmiot. Pod wodą skrzynie rozwal za pomocą działka umieszczonego na płaszczce.

Hunted Tomb

Idź przed siebie, drzwi otwierają zielone przyciski na podłodze. Wielkie bestie zlikwidujesz za pomocą ich własnej broni. Podczas wędrówki w jednej z komnat wejdź po drabince na boczną półkę i zgarnij z niej pierwsze jajko. Także w jednej z komnat znajduje się wejście do sub-levelu. Na zadane pytanie odpowiedz wybierając trzecią opcję. Teraz wsiadaj do czołgu i załatw pozostałe cztery maszyny. Dostaniesz drugie jajko. Tutaj powtórz akcję - tylko tym razem załatw kolejnych dziesięciu przeciwników. Nie będzie łatwo, ale warto dla trzeciego jajka. Wróć do głównego poziomu i kontynuuj wędrówkę. Gdy dotrzesz do końca, dostaniesz jajko pod warunkiem, że wybierzesz drugą opcję. Wskocz po schodkach na górę i zjedź serpentyną na sam dół. Tam czeka na ciebie kolejne jajko. Wróć do końca poziomu i wejdź do sub-levelu. Teoretycznie masz proste zadanie - zabić wszystkich, którzy znajdują się w lokacjach. Życzę cierpliwości, paluszki z drewna niemile widziane. W każdym razie, gdy w końcu ci się uda otrzymasz ostatnie jajko.

Na co warto zwrócić uwagę: Sarkofagi z mumiami możesz załatwić tylko w jeden z sposób. Kule, które wyrzucają wielkie potwory połykaj. Właśnie tą amunicją jesteś w stanie zniszczyć żółte pudło, za które dostaje się gemy.

Dino Mines

To ostatni z normalnych poziomów, do tego bardzo przyjemny. Na samym początku skręć w lewo i ustaw się na krawędzi skarpy i domu. Wybij się i leć wzdłuż ściany. Jeśli ci się uda - wylądujesz w okolicach pierwszego jajka. Teraz wróć się i biegnij przed siebie. W pewnym momencie dostaniesz się do basenu. Dokładnie go spenetruj i obejrzyj ściany. Jedna z nich jest pęknięta. Rozbij ją i zgarnij drugie jajko. Płyń dalej i wyjdź na suchy ląd. Dotrzyj do końca poziomu i uwolnij szeryfa - dostaniesz trzecie jajko. Wróć się do bojlera z wodą i skorzystaj z drabiny. Wskocz do wody i wejdź do sub-levelu. Musisz przelecieć całą rurę próżniową aż zdobędziesz czwarte jajko. Gdy to uczynisz wyjdź i zeskocz na półkę z tabliczką Agent 9's. Wejdź do sub levelu. Czeka cię chwila strzelania. Pamiętaj - likwiduj najpierw niebieskie dinozaury, a potem - te zielone.

Podczas wędrówki kamera ustawi się w miejscu przypominającym strzelnicę - zapamiętaj je. Gdy wystrzelasz wszystkie gady zaliczysz piąte jajko. Teraz wróć się do miejsca, o którym wspominałem i przeskocz przez murek. Za nim czeka na ciebie ostatnie jajko.

Na co warto zwrócić uwagę: To ostatni w kolejności poziom, a przy tym zaskakująco łatwy jeśli chodzi o zdobywanie gemów. Toteż cennych rad brak.

Harbor Speedway

Jeśli chodzi o dwa pierwsze jajka, to zasady są bez zmian - zalicz trial, a potem wygraj wyścig. Obydwa zadania są proste. Gdy to zrobisz znajdź Huntera, który stoi na pasie startowym lotniskowca. Twoje zadanie jest banalne - leć za ufo i nie zgub go. Gdy to uczynisz otrzymasz trzecie jajko.

Bugbot Factory

Jest to ostatni ze Sparx World i jeden z łatwiejszych. Zbierz wszystkie gemy, zabij bossa i weź jajko.

BOSS: Sorceress's Lair

Finałowy boss nie jest trudny do pokonania, choć troszkę czasu zajmie. Unikaj wszelkich strzałów, zionięć i innych ataków. czarodziejki. Co jakiś czas pojawi się armata, talerz lub czołg, z których można oddawać strzały. O ile dobrze liczyłem - dziesięć trafień załatwia sprawę. Co jakiś czas będą spadać owieczki - koniecznie zrób z nich użytek. Po wygranej czeka na nas jajko i miłe zakończenie.

SUPER BONUS ROUND

Jeśli szedłeś zgodnie z opisem i miałeś dużo cierpliwości - powinieneś mieć w tej chwili 149 jajek i 15000 gemów. W Midnight Mountain jest portal do dodatkowego świata. Gdy już się tam znajdziesz czeka cię kilka godzin dodatkowej zabawy. Najpierw pogadaj z Blancą. Następnie znajdź wszystkie gemy leżące na ziemi i złap wszystkich złodziei. Twoje kiesa powinna się odpowiednio napełnić. Znajdź portal który pozawala na wejście. W środku spotkasz Huntera. Wsiadaj do łodzi podwodnej i upoluj wszystkie wrogie statki. Za każdego z nich otrzymujesz 150 gemów (tak samo jak za złapanych złodziei i upolowane ufo). Gdy polowanie będzie skończone, wejdź do kolejnego portalu. Tam czeka cię mały wyścig na snowboardzie. Nie będzie łatwo i możesz się trochę poirytować. Ja pokonałem ich taką metodą: na pierwszej rampie wybijałem się wysoko i wykonywałem trick, który wypełniał mi od razu bar z turbo na maxa. Starałem się zaliczyć około trzech niebieskich gwiazdek podczas każdego okrążenia, a resztę toru pokonywałem na dopalaczu. I tak za każdym razem. Gdy w końcu przybędziesz na metę pierwszy dostaniesz olbrzymią liczbę gemów. Zwiedź jeszcze całą trasę aby zebrać pozostałe klejnoty. Wejdź w kolejne drzwi i poszybuj na polowanie. Musisz zdjąć siedem latających talerzy. Jeśli ci się uda i do tej pory nie uroniłeś ani jednego kamienia - to powinieneś mieć ich 20000.
Wejdź w ostatnie drzwi i zgarnij ostatnie, sto pięćdziesiąte jajko.
I to już wszystko!

FINAL FANTASY IX™

ファイナルファンタジーIX

Do zobaczenia na samym końcu tego opisu, za jakieś... 63 godziny. Powodzenia i nie zapominajcie o systematycznym rozwijaniu drużyny. Nie uciekajcie za dużo od walk, bo poniżej pięćdziesiątego poziomu możecie mieć kłopoty z końcówką.

Banan i Brat

STATEK

Podejdź na środek pokoju i podpal latarnię. Gdy to zrobisz pojawi się Blank, Marcus i Cinna. Pogadaj z nimi przez chwilę, i pokonaj Baku. Akcja przeniesie się do pokoju obok. Przeczytaj wszystkie dialogi. Akcja przeniesie się do Alexandrii.

ALEXANDRIA

Idź ulicą przed siebie. Do jednego z domów możesz wejść. Obejrzyj tam szafki i inne zakamarki. Gdy dojdziesz do placu, pokaż kasjerowi swój bilet. Okaże się, że jest fałszywy. Wejdź do zajazdu i obejrzyj w nim scenkę. Wyjdź i skręć w lewą uliczkę. Po drodze możesz poskakać na skakance jeśli masz ochotę. W małej uliczce spotkasz staruszka na drabinie. Pogadaj z nim, zaraz po nim przyleci mały dzieciak. Zgódź się i zostań jego niewolnikiem. Biegnij za nim do wieży. Tam spotkasz Kupo i jego przyjaciółkę (może przyjaciela - nie wiem). Pogadaj z nimi i wejdź po drabinie. Biegnij za dzieciakiem aż dostaniesz się do teatru. Obejrzyj sztukę. Czeka cię krótka sekwencja pokazowa. Wstukuj klawisze, które pojawią się na ekranie. Dobry wynik to 90 i wyżej punktów. Potem akcja przeniesie się do zamku. Wyjdź na korytarz i wejdź po schodach na górę. Spotkasz księżniczkę, przyjrzyj się jej dokładnie. Teraz przejmiesz kontrolę nad Steinerem. Zbiegnij na dół i wyjdź z zamku. Wejdź na samą górę wieży i obejrzyj kolejną scenkę. Jako Zidane pogadaj z księżniczką i zbiegnij na dół. Tam czeka cię kolejny dialog. Teraz uciekaj przed goniącym cię rycerzem. W końcu zostaniesz złapany. Pokonaj Steinera i uciekaj dalej. W końcu cała ekipa powróci na scenę. Obejrzyj długą scenkę i po raz kolejny stań do walki z rycerzem. Nie przejmuj się bombą, gdy wybuchnie, akcja przeniesie się do tajemniczego lasu.

EVIL FOREST

Po wielkiej kraksie pogadaj ze wszystkimi. Obejrzyj scenki ATE. Ruszaj w drogę w kierunku lasu. Po krótkiej chwili powinieneś dotrzeć do wielkiej rośliny. Czekają cię dwie walki. Zarówno w pierwszej jak i drugiej musisz jak najszybciej uporać się z przeciwnikiem. Tym razem jeszcze nie uda się uwolnić Garnet, za to Vivi jest do ocalenia. Gdy to załatwisz wracaj na statek. Zejdź na dół i wejdź w drzwi po prawej. Vivi podziękuje za uratowanie życia. Wyjdź z pomieszczenia i ze skrzyni zgarnij Wrist. Teraz przejdź w lewo i zejdź schodami na dół. Idź do pokoju Baku i wyzwij go na pojedynek. Po jego stoczeniu odwiedź Steinera oraz Vivi i wracajcie do lasu. Idź do miejsca gdzie pokonałeś potwora i zejdź na dół. Skręć w prawo i idź przed siebie. W jaskini znajdziesz bossa. Walka jest ciężka, przyda się Phoenix Down. Uważaj na elektryczne ataki, są ciężkie do zniesienia. Gdy wygrasz czeka cię ucieczka. Jednak nie da się uniknąć walk. Obejrzyj sekwencję, w obozie pogadaj z przyjaciółmi i ruszaj do Ice Cavern.

ICE CAVERN

Idź przed siebie, zwracaj uwagę na bloki, które możesz rozpuszczać dzięki czarom Vivi. W pomieszczeniu poprzedzającym save point, za lodową ścianą znajdziesz skrzynię. Przed wyjściem z groty skręć w lewo aby móc zapisać grę. Gdy wyjdziesz na zewnątrz drużyna zostanie osłabiona. Zidanem udaj się dalej i pokonaj Black Waltz.

Black Waltz No 1

Spokojnie poczekaj aż wejdziesz w Trans. Potem załatw obu kolesi. Gdy wyjdziesz na mapę wejdź do Village of Dali.

VILLAGE OF DALI

Przenieście się wszyscy do zajazdu i tam spędźcie noc. Rankiem drużyna się rozejdzie po całej wiosce. Gdy wstaniesz możesz obejrzeć równoległe scenki. Wyjdź na ulice i zrób zakupy w sklepach z bronią i medykamentami. Teraz podejdź do młyna i pogadaj z Vivi. Po krótkiej wymianie zdań mag zostanie porwany. Teraz obejrzyj kolejne równoległe scenki. Wejdź do sklepu z bronią i pogadaj z Dagger. Razem wracajcie do zajazdu. W pokoju hotelowym obejrzyj kolejną scenkę. Teraz wyjdź na zewnątrz i podejdź do miejsca gdzie stał Vivi. Powinieneś usłyszeć jego lamenty. Wejdź do młyna i w miejscu gdzie wcześniej siedziała dziewczyna jest właz. Otwórz go i zejdź. Idź kawałek przed siebie i obejrzyj kolejną scenkę. Teraz biegnij za porywaczami, a gdy dotrzesz do dużej beczki Vivi zostanie uwolniony. Biegnijcie dalej przed siebie, aż rozpocznie się scenka. Zostaniecie zapakowani do podróży. Teraz jako Steiner wbiegnij na sam szczyt góry i tam pogadaj ze staruszkiem. Zejdź za nim na dół i wypij kubek kawy. Po kilku żałosnych prośbach starzec powie, że statek już wylądował. Wyjdź na mapę i biegnij do wioski. Uwolnij przyjaciół z beczki i przygotuj się na walkę.

Black Waltz No 2

Walka z Black Waltz No 2 nie jest trudna z jednego powodu. Nie może on skrzywdzić Dagger więc jeśli wszyscy chłopcy ci padną, Garnet będzie mogła ich uzdrowić. Gdy go pokonasz wsiadaj do latającej łodzi. Wejdź do maszynowni i skorzystaj z drabiny. W sterówce nakaż Dagger podróż do Lindblum. Podczas drogi zaatakuje Black Waltz No 3.

Black Waltz No 3

Uważaj na jego czar Thundara, może trochę przypiec. Ochhh teraz tza skapuje mi po policzku. Ten Vivi, niesamowita postać! Akcja przeniesie się Lindblum.

LINDBLUM GRAND CASTLE

Gdy przybijecie do doku czeka cię obejrzenie kilku scenek. Gdy się obudzisz w zajeździe, zejdź na dół i obejrzyj sobie dzielnicę. Zrób zakupy w sklepie z bronią i pogadaj z kowalem. Możesz u niego złożyć sobie broń, co gorąco polecam. Z placu odchodzi uliczka do kościoła, w którym nad ołtarzem w skrzyni znajdziesz niespodziankę. Teraz wejdź do domu naprzeciwko zajazdu, w którym spałeś. Jest to postój taksówek. Przenieś się do dzielnicy kulturalnej (theater). Tam zejdź na dół i wejdź do wielkiego domu. W środku obejrzyj scenki. Wejdź po drabince i zgarnij key item z łóżka. Wyjdź i zejdź schodami, obejrzyj jak żyją gwiazdy. Teraz wsiadaj do taksówki i udaj się do zamku. Znajdź pokój Dagger i pogadaj ze Steinerem. Wróć do głównego holu. Powinieneś usłyszeć śpiew księżniczki. Podejdź do żołnierza, który zagrodzi ci drogę. Wróć się i zwab do komnaty Dagger śpiącego strażnika. Przebierz się w jego strój, teraz możesz bez przeszkód wjechać na górne piętro. Skręć w lewo i udaj się na górę. Na zewnątrz obejrzyj filmik. Festiwal polowania na bestie właśnie się rozpoczyna. Wsiadaj do taksówki, w dzielnicy kulturalnej załatw tylko niebieskiego stwora, oraz wilka Fang, którego znajdziesz przy wejściu do teatru. Wróć się do taksówki i poleć do dzielnicy handlowej (Business). Tu także znajdziesz kilka wilków, które warto pokonać. Jeśli zostało ci około 5 minut, biegnij do kowala. Tam spotkasz wielką bestię. Jeśli zdążysz ją pokonać, wtedy powinieneś wygrać turniej. Jeśli ci się nie uda, nie ma to większego znaczenia. Teraz obejrzyj długą scenkę, wojna się właśnie rozpoczyna. Dagger podstępem uwolni się od ciebie. Gdy się obudzisz zastanów się czy zrobiłeś wszystkie potrzebne zakupy i zjedź windą na sam dół. Skorzystaj z bramy Dragon i wyjdź na zewnątrz. Udaj się do Qu's Marsh.

QU'S MARSH

Bagna znajdziesz w połowie drogi do Chocobo's Forest. Nie jest to obowiązkowa lokacja jednak opłaca się ją odwiedzić. Znajdź małe bagno, po którym skaczą żaby. Złap jedną i daj ją Quinie. Teraz obejrzyj scenkę w domu, w drużynie zawita kolejna osoba o całkiem niezłych umiejętnościach.

GIZAMALUKE'S GROTTO

Lokacje odnajdziesz na mapie. Po wejściu czeka cię smutna scenka. Idź dalej i skręć w prawo. Podejdź do umierającego żołnierza. Dostaniesz od niego dzwonek. Teraz wróć się i za pomocą nowego przedmiotu otwórz drzwi. Za nimi spotkasz dwa błazny, które naślą na ciebie magusów. Pokonaj ich. Oczyść lokację, dostaniesz kolejny dzwonek. Otwórz nim lewe przejście i mostkiem wejdź na flanki. Po ich drugiej stronie znajdziesz kolejnego żołnierza. Pogadaj z nim i zabierz przedmiot. Otwórz teraz drzwi po prawej stronie. W następnym pomieszczeniu gdy będziesz szedł ścieżką pojawią się dwa wykrzykniki. Znajdziesz tu bardzo przydatne przedmioty. Podejdź do wielkiego dzwonu i pogadaj z mooglesem. Daj mu orzech, który ma Vivi. Gdy skończy się scenka otwórz drzwi po prawej. Za nimi możesz zapisać grę. Teraz wróć się, gdy będziesz wychodził dostaniesz Holy Bell. Otwórz nim drzwi po lewej w komnacie z wielkim dzwonem. Za nimi czeka cię walka z bossem.

Gizamaluke

Ważne jest, żeby Zidane posiadał oręż Ogre (można go było złożyć w Lindblum). Użyj Soul Blade aby oślepić potwora, powinno się udać za pierwszym razem. Ten zabieg znacznie osłabi ataki przeciwnika. Teraz wykończ go używając Lance Freyii, zwykłego ciosu Zidane, Tunder Vivi'ego oraz zwykłego ataku Quinie. Po walce akcja przeniesie się do South Gate. Obejrzyj scenkę na schodach i przejdź dalej. Steinerem pogadaj ze wszystkimi w pomieszczeniu. Gdy ci się uda zwolnić prawy górny róg, podejdź tam. Zaczepi cię żołnierz i wręczy przepustkę. Dagger wyjdzie z worka, zrób zakupy jeśli chcesz i wsiadaj do pociągu. Akcja ponownie wróci do ekipy Zidane'a. Wyjdź na mapę i udaj się do Bumecia.

BUMECIA

Gdy wejdziesz do miasta zastaniesz smutny widok. Idź przed siebie, spotkasz dwójkę klaunów. Ponownie przyjdzie ci walczyć z dwoma magami. Gdy ich pokonasz skorzystaj z prawych drzwi i wejdź na piętro. Przejdź obok bramy i wejdź do pomieszczenia po lewej. Spróbuj zgarnąć przedmioty ze skrzyni, podłoga się zawali. Wracaj na zewnątrz i wejdź w lewe drzwi. Na piętrze przejdź do drugiego pokoju i przeskocz po balkonach. Za łóżkiem znajdziesz Protection Bell. Weź go i otwórz nim bramę w centralnej części

Steiner

Broń: Miecze
Zawód: Rycerz
Specjale: specjalne techniki mieczem oraz magiczne ataki mieczem (to drugie tylko wtedy, kiedy w drużynie jest Vivi)
Trans: Bardzo silne ataki mieczem

Bardzo porządny i oddany swej pani - księżniczce Garnet rycerz dbający aby naszej bohaterce włos nie spadł z głowy. Darzy ogromnym szacunkiem Vivi'ego, a jednocześnie gardzi Zidane'em uważając go za pospolitego złodzieja. Dosyć komiczna, ale momentami aż zbytnio uparta postać.

Garnet

Broń: Różdżki
Zawód: Księżniczka/Biały Mag
Specjale: przyzywanie eidolonów oraz biała magia
Trans: Przyzywanie wzmocnionych eidolonów

Zbuntowana księżniczka, która postanawia wziąć swój los we własne ręce. "Porywa się" z Zidane'm i wyrusza w podróż mającą odkryć przyczyny dziwnego zachowania swojej matki. Sympatyczna dziewczyna, będąca czymś w rodzaju skrzyżowania Aeris i Rinoy...

Zidane

Broń: Noże
Zawód: Złodziej
Specjale: złodziejskie umiejętności oraz kradzież
Trans: Bardzo potężne ataki Dyne

Nasz główny bohater to wielki altruista, ulubieniec kobiet i niezły rozrabiaką. Kiedy go poznajemy jest członkiem złodziejskiej grupy Tantalus. Aż nie chce się wierzyć, że można mieć tak pozytywnego głównego bohatera w grze z serii Final Fantasy na PSX-a... Zidane nie do końca zna swoją przeszłość...

Vivi

Broń: Rózdżki
Zawód: Czarny Mag
Specjale: czarna magia
Trans: Możliwość rzucania dwóch czarów naraz

Najbardziej rozbrajająca i budząca sympatię postać kiedykolwiek sprzedana w rpg-u. Bardzo potężny mag w skórze zagubionego, skromnego malca nie mogącego odnaleźć się w realiach. Doskonale poprowadzona, najbardziej wiarygodna i przemyślana postać w grze.

budynku. Na dziedzińcu skorzystaj z lewych drzwi. Zanim wejdziesz do zamku odwiedź jeszcze prawe drzwi. Możesz zrobić zakupy i zapisać grę. Za mooglesem znajdziesz przydatną dla Viviego broń. Gdy będziesz uzbrojony wejdź do zamku. Obejrzyj długą scenkę i przygotuj się na walkę z Beatrix.

Beatrix

Nie możesz jej pokonać ale musisz przetrwać odpowiednią liczbę rund. Najpierw niech Quina rzuci Mighty Guard, potem Freya Reis's Wind, i na koniec mocne ataki. Po walce obejrzyj scenkę i zmień dysk.

TRENO

Gdy pociąg przyjedzie na miejsce udaj się do poczekalni. Tam zaczep recepcjonistę. Po chwili usłyszysz znajomy głos. Wyjdź z poczekalni, zobaczysz Marcusa i Cinna. Idź za nimi i zaczep ich. Ucisz Steinera i razem wsiadajcie do pociągu. Po drodze zaczepi was Black Waltz No 3.

Black Waltz No 3

Tym razem będzie to finałowy pojedynek. Drużyna jest słaba, więc musisz czekać aż Steiner wejdzie w Trans. Dopiero wtedy szybko wykończysz potwora. Cure Dagger bardzo się przyda.

Gdy dojedziecie na miejsce, idź przed siebie. Na skrzyżowaniu skręć w prawo i ruszaj do Treno. W mieście udaj się Steinerem na poszukiwanie Garnet. Znajdziesz ją w domu aukcyjnym. Razem idźcie do pubu. Znajduje się w wschodniej części miasta. Pogadaj z Marcusem i Baku. Przepłyń statkiem do podziemi miasta. W piwnicach spotkasz Toota. Umów się z nim. Wracaj do miejsca skąd przybyłeś i skręć w lewo. Podejdź do wieży, która była wcześniej zamknięta. W wieży pogadaj z Tootem i wskakuj do kanału.

GARGAN ROO

Skręć w lewo i przełącz wajchę. Wróć się i wyjdź prawym wyjściem. Idź w górę i pociągnij za sznur. Pojawi się Gargan. Teraz wróć i przełącz drugą wajchę. Ruszaj w drogę, niestety spotkasz kogoś.

Ralvurahwa

Niestety drużyna jest słaba, sytuację ratuje Cure Dagger. Uważaj na truciznę, uśpienie i spowolnienie. Warto żebyś miał uruchomione zdolności przeciw tym negatywnym efektom. Nie próbuj używać Minus Strike Stainera - te ciosy są słabe. Atakuj i lecz się to jedyna metoda. Potwór w końcu ucieknie.

CLEYRA

Po porażce z Beatrix drużyna nie ma najlepszych nastrojów. Zbierz chłopaków i ruszaj do Cleyra. Wejdź do wielkiego drzewa. Kieruj się na górę. Idź coraz wyżej. W ostatniej komnacie na górze są trzy wyjścia. Skorzystaj ze środkowego. Na końcu ścieżki znajdziesz wajchę, która powstrzyma wodospad. W okolicy w skrzyniach do znalezienia jest parę ciekawostek. Jeśli wpadniesz do wiru naciskaj x aby się z niego wydostać. W mieście przywita cię dwoje tubylców. Możesz zwiedzić miasto jeśli chcesz. Odwiedź wszystkie lokacje i obejrzyj scenki. Gdy to zrobisz na samej górze w świątyni jeden ze strażników przekaże ci wiadomość od Freyi. Zejdź do gospody, pojawi się tubylec i ogłosi alarm. Prześpij się i zapisz grę. Zejdź na sam dół i przygotuj się do walki.

Antion

Potwór ma jeden groźny atak: Sand Storm. Dobrą metodą na bestię jest jej spowolnienie przez Vivi. Freya i Quina niech rzucą swoje ochronne czary. Przyda się też auto-potion u Zidane'a. Atakuj najsilniejszymi czarami i ciosami. Gdy bestia padnie, obejrzyj scenkę. Po przerwanym tańcu wyjdź z wioski i spróbuj wrócić na dół. Zostaniesz zawrócony. W mieście panuje chaos. Kieruj swe kroki na górę ratując poszczególnych mieszkańców. Przy świątyni nadejdzie nieoczekiwana pomoc. W środku obejrzyj scenkę. Wyjdź i zapisz grę.

Beatrix

Tak jak za pierwszym razem nie da się jej pokonać. Spróbuj ochronić drużynę czarami Freyi i Quiny. Następnie atakuj, aż zostaniesz pokonany. Scenka, potem akcja przeniesie się na Red Rose. Na statku podejdź do drzwi i podsłuchaj rozmowę. Wróć się i teleportuj do Alexandrii. Jako Steiner rozbujaj klatkę, aż się rozbijesz o mur. Dostań się do drabiny i na górze obejrzyj scenkę. Gdy drużyna będzie w komplecie, wyjdź na dziedziniec i idź na północ. W zamku znajdź komnatę Dagger. Podejdź do kominka i uruchom sekretny przycisk. W następnym pomieszczeniu przedostań się na półkę z dwoma skrzyniami. Zejdź na sam dół, przy Garnet znajdziesz Thorna i Zorna.

Thorn i Zorn

Nie są specjalnie groźni choć także nie można ich zabić. Atakuj tylko jednego, jeśli zadasz wystarczającą ilość obrażeń walka zostanie przerwana. Używaj ciosu Steinera w połączeniu z Thundara - olbrzymie obrażenia. Weź Dagger na ręce i wróć do jej pokoju. Przybędzie Beatrix.

Beatrix

Kolejna walka nie różni się od poprzedniej. Choć warto mieć w pogotowiu kilka Phoenix Down. KO u któregoś z drużyny jest nieuniknione. Po walce Beatrix zmięknie i przyłączy się do ciebie. Drużyna podzieli się na dwie części. Zidanem zejdź na sam dół, po drodze będzie kilka walk. Steiner odłączy się i pomoże Beatrix. Gdy Zidanem wpadniesz w pułapkę przybędzie Marcus z odsieczą. Wsiadaj do koszyka i ruszaj w drogę z Garganem. Ponownie spotkasz bestię.

Ralvuimago

Po zranieniu węża, bestia przybiera pozę obronną. Wykorzystaj to na uzdrowienie lub defensuj każdą postać. Gdy przeciwnik opuści ogon dopiero atakuj. Zbiegiem kilku nieszczęśliwych wypadków wylądujesz w bardzo dziwnym miejscu.

PINNACLE ROCKS

Pogadaj z Ramuhem, wyznaczy ci zadanie. Musisz znaleźć pięć części opowieści. Ten przemiły zakątek składa się z zaledwie trzech lokacji. Przeszukaj je dokładnie, nie będziesz miał problemu ze znalezieniem odcinków. Podpowiem tylko, że jeden znajdziesz w miejscu, w którym się rozbiłeś. W skrzyniach znajdzieszsporo dóbr. Gdy już zakończysz poszukiwania, znajdź Ramuha i opowiedz historię. Ułóż wszystkie części - w sumie w dowolnej kolejności, jednak zakończ ją odcinkiem Human. Jeśli Ramuh będzie coś kwękał zmień kolejność. Na jego pytania wybierz drugą możliwość, a potem pierwszą. Dostaniesz eidolona. Wyjdź z lokacji i obejrzyj scenkę. W Lindblum idź na plac i pogadaj z zarządcą. Zabierze cię do Sida. Tam przedyskutuj dalszy plan działania. Wróć na plac i zrób potrzebne zakupy. Gdy będziesz gotów powiedz o tym przewodnikowi. Z mapy świata wróć do Qu's Marsh i zwerbuj ponownie Quin'ę. Udaj się w prawo, aż zacznie się scenka. Wejdź do podziemi.

FOSSIL ROO

Przejdź parę kroków, uruchomisz pułapkę. Uciekaj przed potworem omijając ruchome przeszkody. Gdy ci się uda spotkasz Lani.

Lani

Jak na łowcę głów jest wyjątkowo słaba. Quina niech rzuci Mighty Guard, a Vivi Slow. Potem wykończ dziewczynę. Zerwij kwiat i wsiadaj na Gargana. Pogadaj z górnikiem i zejdź na dół. Przejedź się Garganem. Potem wróć do górnika i udaj się górną ścieżką. Wezwij Gargana i gdy przybędziesz na miejsce przełącz wajchę. Wsiadaj na gada i ponownie przełącz zwrotnicę. Wróć się i kolejny raz przekręć wajchę. Transport i powinieneś znaleźć się koło górnika. Zapisz grę, zejdź dolną ścieżką i wsiadaj na Gargana.
Zrób zakupy i wejdź na górę, olej ten przełącznik. Gargan dowiezie cię do skupiska lian. Wespnij się po nich i przełącz wajchę po raz ostatni. Skorzystaj z prawego wyjścia i ostatni raz złap Gargana.

CONDE PETIE

Wioskę znajdziesz przechodząc przez kanion i skręcając w prawo. Dojdź do mostu i voila. W środku poznasz przemiłych krasnali. Zrób zakupy jeśli chcesz. Dla Viviego możesz kupić Oak Staff - dzięki przedmiotowi dostaniesz Bio i Drain. Gdy już się nachodzisz podejdź do Viviego. Znajdziesz go przy dużym basenie, gadającego z krasnalami. Pobiegnij za nim do sklepu i obejrzyj scenkę.

ABILITIES

Wszystkie umiejętności, którymi mogą posługiwać się postacie w grze przypisywane są przedmiotom, którymi się posługują. Zakładając nowy hełm, zbroję, dodatkowe akcesoria czy nawet tylko broń - zawsze możemy zobaczyć jakie Abilities znajdują się na sprzęcie. Jeżeli są podświetlone na biało to znaczy, że dana postać może się ich nauczyć. Uczenie Abilities odbywa się automatycznie. Jeżeli jednak chcemy używać w walce danych Abilities - trzeba najpierw uruchomić je w menu o tej samej nazwie.
Każda z postaci ma pewną liczbę Ability Points. Określają one jakie i ile Abilities można mieć na sobie aktywnie. Liczba tych punktów rośnie razem z poziomami doświadczenia.
Po wejściu do menu Abilities zaznaczamy cechy, które chcemy "założyć".
Abilities dzielą się na dwa rodzaje - Action oraz Support. Te pierwsze wymagają punktów magii i mogą być używane w czasie walki. Drugie - po obsadzeniu ich w menu Abilities działają od momentu aktywacji (czyli ich wybrania poprzez umieszczenie specjalnych kamieni obok nazwy).
Po każdej wygranej walce przeciwnicy zostawiają po sobie (oprócz punktów doświadczenia, pieniędzy i różnych przedmiotów) punkty AP. To właśnie o tę liczbę punktów AP wzrasta po walce "doświadczenie" naszego ekwipunku wraz z zainstalowanymi na nim Abilitiesami. Kiedy pod napisem Ability widnieje pasek z punktami - oznacza to, że jeszcze nie opanowaliśmy danego Abilitiesa. Kiedy zaś na pasku widnieją trzy gwiazdki, oznacza to, że nasza postać nauczyła się już danego Abilitiesa i nie potrzebuje już broni lub elementu uzbrojenia, do którego jest on przypisany. W ten sposób powiększamy naszą bibliotekę Abilities. To jest trochę tak jak z Pokemonami. Musisz mieć je wszystkie. Aha - aby przyspieszyć naukę Abilities przydaje się Ability Up dwukrotnie zwiększający liczbę AP uzyskiwanych po walce. Podobnie jeżeli masz na sobie np. zbroję i hełm z tym samym Abilitisem, to będziesz przyswajał sobie tego Abilitiesa dwa razy szybciej.

EIDOLONY

Także w tej części Final Fantasy nie mogło zabraknąć Summonów. W grze są to specjalne istoty, które przyzywac mogą jedynie członkowie szczepu przyzywaczy pochodzącego z Conde Petie. Ostatnią pozostałą członkinią szczepu jest Eiko - świadczy o tym róg wyrastający z jej czoła.
W grze Eidolony przyzywać mogą tylko dwie osoby - Eiko i Garnet. Eidolony Garnet mają charakter o wiele bardziej ofensywny, natomiast te Eiko oddziałują także na naszą ekipę. Eidolonów uczy się poprzez zakładanie specjalnych akcesoriów - najczęściej są to kamienie szlachetne. Używa się ich niczym Action Abilities.

STELAZZIO

W Treno znajduje się posiadłosc pewnej damy, które kolekcjonuje cenne kamienie - Stelazzio. Jeżeli jakiś znajdziesz - odnieś go pani z powrotem, a ona suto ci to wynagrodzi.

Gemini - 13 monet w fontannie w Treno (zaraz po wejściu, z lewej strony) - nagroda: Phoenix Pinion
Aries - nagroda: 1000 gil
Virgo - Mage Village. Inn z prawej strony; Nagroda: Blood Sword
Libra - za fontanną przed domem Eiko w Madain Sari; nagroda: 2000 gil
Leo - w Alexandrii w zamku; po dopłynięciu tu na trzeciej płycie zamiast od razu iść na spotkanie z Garnet, idź w lewo do sali z winda prowadzącą do portu; w prawym rogu pomieszczenia jest Leo. Nagroda: 5000 gil
Sagittarius - w Lindblum, Business District z lewej strony na placyku z babka sprzedającą picklesy; 20 000
Aquarius - Ipsen's Castle - zaraz po wejściu do zamku zajrzyj za filary z prawej strony; 10 000
Capricorn - Daguerreo - zaraz za pomieszczeniem z czterorękim (należy zjechać po słupie przy gościu syntetyzującym rzeczy) i wyjściu przez drzwi; jest w wodzie z prawej strony; Black Belt
Pisces - na statku Invincible w skrzyni; Elixir
Taurus - Treno, za sklepikiem z przedmiotami (po zejściu pod drabinie); Robe of Lords
Cancer - Burmecia, po wejściu do miasta przez bramę zajrzyj za skrzynię z lewej strony; 30 000
Scorpio - Quan's Dwelling - udaj się pod Treno, i stamtąd na piechotę uderz w lewo wzdłuż skał, lasem aż do wylotu małej jaskini. W środku zejdź po linie i pójdź na dół ekranu obok źródełka regenerującego; Rosetta Ring

Po oddaniu dwunastego kamienia, królowa będzie miała wątpliwości. Kiedy zapyta cię o co może chodzić, powiedz, że oczywiście jest jeszcze jeden Stellazio.

Ophiuchus - dokładnie w tym samym miejscu, co Scorpio; Hammer

Dowiesz się o tajemniczym lesie. Wróć na mapę i pobiegnij na wybrzeże. Skręć w prawo, knieją powinieneś dotrzeć do wspomnianego lasu. Czeka cię mały labirynt. Musisz wybierać pomiędzy dwiema ścieżkami. Jeśli wybierzesz prawidłową sowa odleci. Gdy w ten sposób znikną wszystkie ptaki dotrzesz wioski magów.

BLACK MAGE VILLAGE

W wiosce znajdź na najpierw Dagger, a potem odszukaj Vivi. Znajdziesz go w gospodzie. Spędź w niej noc. Rankiem po uzgodnieniu wszystkich rzeczy wyjdź na mapę i wróć do wioski krasnali. Idź do sklepu z bronią i pogadaj z dwoma krasnalami blokującymi drogę. Wróć się po d gospodę i tam pogadaj ze starcem. Jako nowożeńcy opuśćcie tę wioskę drugą stroną.

MOUNTAIN PATH

Zaraz po wejściu poznasz Eiko. Przyłączy się do ciebie. Ruszaj w prawo. Potem skręć w górę i zapisz grę. Skręt w lewo i zejdź na dół. Obejrzyj scenkę i przygotuj się na walkę.

Hilgigars
Bestia nie jest trudna do pokonania. Vivi niech używa Bio, a Dagger niech przyzywa Ramuha. Eiko może się przydać jeśli chodzi o leczenie, na razie nic więcej nie potrafi. Gdy zakończysz bitwę, idź przed siebie, wyjdź na mapę i znajdź zrujnowane miasto.

MADAIN SARI

Po wejściu do miasta czeka cię krótka scenka. Następnie znajdź Vivi i pogadaj z nim. Udaj się do zamkniętego kręgu i obejrzyj scenkę z Quiną. W między czasie Eiko będzie przygotowywać posiłek. Od twych decyzji zależy jak bardzo będzie udany. Nie zapominaj o Quinie. Gdy moogles powie, że cię nie wpuści, idź do domu Eiko. Mog zaprowadzi cię do kręgu i poprosi o przyprowadzenie Dagger. Znajdziesz ją przy wejściu do miasta. Gdy obejrzysz krąg, znajdź Viviego i pogadaj z nim. Kolacja gotowa, wejdź do domu Eiko, po skończonym posiłku pomóż jej i odstaw garnek na miejsce. Spróbuj wyjść z domu, potem idź spać a rankiem ruszaj do wielkiego drzewa.

IIFA

Droga do drzewa jest prosta. Udaj się w góry i przejdź ścieżką jeszcze raz. Tym razem wyjdziesz prosto na drzewo. Poproś Eiko aby otworzyła wejście. Idź w górę, ścieżka jest banalna. Gdy dojdziesz do platformy, zjedź nią na dół. Gdy będziesz na samym dole zbadaj lewą ścianę. Obudzisz Soul Cage.

Soul Cage
Batalia wbrew pozorom nie należy do trudnych. Spowolnij przeciwnika i atakuj, jednak pod żadnym pozorem nie używaj czarów bazujących na ogniu - wtedy przeciwnik bezlitośnie oddaje. Jedyny pozostały groźny czar to ten, który zabija po jednej rundzie, więc Phoenix Down jest mile widziane. Aha - uważajcie na czar Lv 5 Death - jeżeli któraś z twoich postaci ma poziom doświadczenia podzielny przez pięć to natychmiast zginie.

Po rozwianiu mgły wracaj do opuszczonego miasta. Biegnij do domu Eiko. Obejrzyj scenkę i idź do kręgu. Pogadaj z moogles ami i...

Amarant
Jeśli masz założone Auto Potion i Counter nie będziesz miał żadnych problemów. Nie atakuj gdy przeciwnik się przemieszcza - poczekaj aż stanie na środku. Przydadzą się transowe ataki Zidane'a.

Gdy go pokonasz odzyskasz klejnot. Czeka cię scenka w domu Eiko. Wyjdź z domu - powinieneś zobaczyć wykrzyknik. Obejrzyj scenkę. Następnego dnia drużyna uzupełniona o jednego towarzysza rusza do lify. Co się stało z Quiną? Gdy dotrzesz do drzewa udaj się ponownie na górę. Ścieżka jest prosta jak drut. Przed tobą kilka prostych walk i to wszystko na tym dysku.

ALEXANDRIA

Zaczynasz jako Vivi. Po krótkim zwiedzaniu miasta, i ewentualnych wyścigach z Hippaulem (za kolejne zwycięstwa dostajesz coraz lepsze karty), zakupach oraz zwiedzaniu miasta, dochodzisz do miejsca, z którego razem ze szczurkiem kradłeś drabinę. Jest tu Blank i Marcus. Po rozmowie zejdź po schodach za nimi. Po kilku wydarzeniach akcje przeniesie się i w roli głównej będzie występowała sprytna Eiko, która właśnie naskrobała miłosny list do Zidane'a. Przez chwilę. Potem dochodzi do niefortunnego zbiegu okoliczności i już jesteś Zidanem. W sklepie Syntetyzującym można pograć w fajną grę. Zadaniem jest wskazanie pod koniec gościa, który pytał się na początku, gdzie jest. Nie jest to zbyt trudne, a można zgarnąć niezłą kasę. Jednak stawki szybko robią się wysokie. W sklepie można zrobić niezłe bronie. Później jeszcze kilka mniej lub bardziej interaktywnych scen i lądujemy w Treno. Po kilku rozmowach i zachowaniu gry u mooglesa czas będzie stanąć do turnieju karcianego. Wcześniej jednak radzę wziąć udział w aukcji, na której ostatnim przedmiotem jest Dark Matter. Po zakupie uderzaj na turniej. W sumie są trzy rundy - po wygraniu radzę zachować grę. W przerwach pomiędzy wygranymi pojedynkami pojawiać się będą ATE. Po ostatniej walce zaś - nowe zagrożenie.
Po przeniesieniu akcji pozostaje rozdanie rozkazów rycerzom Pluto. Zaraz po tym nadchodzi czas przejęcia kontroli nad Steinerem i Beatrix. Po kilku szybkich walkach, akcja przeniesie się do zamku. Czas sprawdzić się jako Garnet. Wbiegnij po schodach na górę, korzystając z nie zablokowanych magią przejść. Po krótkiej animacji i wejściu na wieżę, akcja przeniesie się na pokład Hilda Garde II, a potem - po olśniewających animacjach - z powrotem do pałacu w Alexandrii. Ruszaj na poszukiwania królowej Garnet, po drodze rozmawiając ze wszystkimi i ewakuując ich w ten sposób. Można tez zawalczyć z książką w bibliotece - to ta leżąca wysoko na półce.

Tantarian
Na początku walka jest trudna. Obrażenia powodują, że księga otwiera się na danej stronie. Celem jest znalezienie gostka w środku. Po jego znalezieniu wystarczy już tylko atakować niespodziankę w środku. Radzę jednak okraść demona - ma fajną różdżkę. Zalecam też wrzucić przed walkę Antibody.
Proponuję działać tak. Atakować jedną postacią naraz. Jeżeli po trafieniu książka zaczyna się trząść, wybieramy postacie zadające duże obrażenia (Thievery Zidane'a i Bio Vivie'go) i atakujemy nimi. Przeciwnik jakiś czas będzie odsłonięty i wtedy trzeba walić czym się da. Najgorzej jest zalecić więcej niż jeden atak - np. po trafieniu przez jedną postać książka otworzy się na stronie z potworkiem, a potem, zanim dobrze przygotujemy następny atak - po następnym ciosie książka znowu się zamknie. Kiedy książka jest otwarta dobrze jest podleczyć drużynę - robal atakuje tylko Poisonem i przez jakiś czas się nie schowa. Ma około 10 000 - 15 000 wytrzymałości, ale jest warty aż 30 AP!

Po walce biegnij tam, gdzie biegła Garnet. Znowu kilka animacji i...

LINDBLUM

Po pobudce zabierz Egoist's Armlet ze skrzyni, pomów z Blankiem i ruszaj do windy, a nią na górę, do sali tronowej. Tutaj dochodzi do rozmowy, po której szybko wracaj do pokoju z oniemiałą z nieszczęścia Garnet. W dosyć złożony sposób wiąże się to z odczarowaniem zmienionego w oglopa regenta Cida. A do tego potrzebne są trzy składniki. Zjedź na sam dół, a potem kolejką do Serpent's Gate - jest tam Chimera Armlet. Potem wracaj na Mid Level, idź w stronę doków i zejdź po schodach. Tutaj złap kolejkę i jedź do Business District.
Beautiful Potion ma dziewczyna w białej sukience, obok sklepu z bronią
Strange Potion jest w studiu malarza (Theatre District); porozmawiaj z nim i zabierz - jest w lewym dolnym rogu
Unusual Potion ma Cinna, jest w Theatre District
Mając składniki wracaj do sali tronowej na zamku. Po rozmowie ze strażnikami wjazd do środka i... Trzeba wyruszyć na poszukiwania Hildy. Zjedź windą na dół, udaj się kolejką do Serpent's Gate i stamtąd - na nabrzeże. Tutaj wsiądź na statek i płyń w stronę Black Mage'S Village.

BLACK MAGE'S VILLAGE

Wioska jest opustoszała. Najpierw idź na cmentarz, porozmawiaj z Numerem 288, a potem skieruj swe kroki do małej chatki, gdzie Numer 111 i numer 33 właśnie wylęgają chocobosa. Po rozmowie czas opuścić wioskę i udać się na drugą stronę kontynentu, na spotkanie z ruchomymi piaskami i bazą Kujo.

PIASKOWY KUJA

Po opłynięciu cypelka, wysiadasz na brzegu i kierujesz się w strone ruchomych piasków. Baza Kuja jest w jednych z nich - resztę zamieszkują nieprzyjemne potwory. Wredne do zabicia i mało wartościowe w punktach doświadczenia i AP.
Po wejściu do bazy akcja przenosi się do małej celi. Po przejęciu kontroli nad Zidane'em udaj się pomiędzy magów, a po chwili rozmowy - wybierz drużynę. Teraz czas na zdobycie kamienia Gulug z Oeilvert.

FORGOTTEN CONTINENT

Po doleceniu tu na statku Hilda Garde 1 idź krętymi ścieżkami wśród gór aż dojdziesz do Oeilvert.

OEILVERT

Po wejściu do środka zrób zakupy w sklepie u mooglesa, a następnie idź na wprost. Po minięciu sporawych drzwi przestanie działać magia. W skrzyni w sali z trójkątnym symbolem na podłodze jest Gaia Gear.

Freya

Broń: Lance
Zawód: Dragoon
Specjale: Skoki oraz smocze techniki
Trans: Wyskok w powietrze i rażenie przeciwnika spoza ekranu aż do wyczerpania pasku Trans

Tragiczna ze wszech miar postać smoczej wojowniczki doskonalącej się w sztuce walki i poszukującej swojego ukochanego, który wyruszył w świat. Bliska przyjaciółka Zidane'a mająca powołanie. Niestety wątek Frei nie zostaje odpowiednio dobrze wyeksponowany...

Eiko

Broń: Fujarki
Zawód: Przyzywacz
Specjale: przyzywanie eidolonów oraz biała magia
Trans: Możliwość rzucania dwóch czarów naraz

Młodziutka dziewczynka zakochana po uszy w Zidanie. Przez długi czas wiedzie samotny żywot aż do pojawienia się naszych bohaterów w Conde Petie. Eiko bardzo szybko zakochuje się w Zidanie - jak na małą dziewczynkę jest oczywiście bardzo kapryśna, niecierpliwa i wybuchowa. Iskiereczka.

W Oeilvert atakuje ciekawy przeciwnik - Epitaph. Pierwsza postać, która go zaatakuje zostanie zabita, a po stronie wroga będzie walczyło jej lustrzane odbicie. Należy zaatakować więc Epitapha jak najsłabszą postacią. Potem, kiedy pojawi się już w szeregu wroga radzę atakować cały czas Epitapha, a po jego załatwieniu - drugiego oponenta. Przy wejściu do tej świątyni wejdź po schodach, podnieś Rising Sun i idź w lewo. Tutaj musisz dotknąć niebieska kulę i zmienić jej kolor. Zejdź po schodach i udaj się w lewo, gdzie uruchomi się projektor. Stąd schodzisz na dół po schodach i zapalasz cztery pochodnie rozpoczynając od tej po lewej stronie na górze. Po zapaleniu wszystkich ruszaj po schodach na górę, aż do dużej kuli. Będziesz mógł obejrzeć zdjęcia z rzutnika. Zejdź na dół do miejsca, gdzie pojawił się hologram globu i idź w lewe drzwi. Tam wysłuchaj co mają do powiedzenia twarze i wracaj do sali z trójkątnym symbolem na podłodze, obejrzyj nowy hologram i idź w prawo. Po zjeździe windą zacznie się walka.

Ark nie jest zbyt trudnym przeciwnikiem, ale wymaga aby zabezpieczyć się przed Confuse. Poza tym ma atak Photon zmniejszający energię do 1 punktu, ale wystarczy Auto Potion oraz np. Garnet ze zdolnością Chemist, aby nadrobić za te braki. Oczywiście nie można używać magii, ale przydadzą się specjalne zdolności wojowników. Straszliwe obrażenia zadają Transowe ataki Zidane'a. W sumie Ark ma około 15 000 punktów życia.

Po walce zabierz kamień i akcja przeniesie się do pałacu Kuja. Tym razem będziesz Cidem. Przejdź w prawo i zacznie się zabawa. Masz sześć minut na dojście do klucza. Poruszasz się naciskając kółko. Nie możesz jednak tego robić, kiedy strażnik w klatce patrzy. Kiedy cię zobaczy - cofasz się do wejścia, a czas leci. Radzę powoli naciskać przyciski i zwracać uwagę na złośliwego stwora. Po zabraniu klucza podchodzimy do wagi, oglądamy odważniki i wagę i wybieramy ostatnią opcję ułożenia ciężarków na wadze. Po ich ułożeniu Cid może wejść na zegar i obrócić go. Po załatwieniu sprawy akcja przeniesie się dalej.

DESERT EMPRESS

Grimlock - albo magią, albo bronią. Kiedy robi Magic Attack Blue - atakować bronią, kiedy Physical Attack Red - magią.

Zachowaj grę u mooglesa w pomieszczeniu z prawej strony, zrób też zakupy i ruszaj w lewo. Przed wejściem na schody zapal świecznik i dopiero właź na górę.
Teraz czeka cię trochę biegania po okolicy i zapalania oraz gaszenia świeczek. Celem jest zdjęcie statuetek i zapalenie wszystkich ośmiu pochodni w tym pomieszczeniu - wtedy otworzą się dodatkowe drzwi z prawej strony. Zanim w nie wejdziesz, zejdź jeszcze na dół do sali ze statuą anioła. Obok niej znajdziesz świetlisty szlak - przejdź się po nim i zapal świeczkę na końcu. Teraz już śmiało wracaj do Fire Chamber i nowo odsłoniętych drzwi. Wejdź w nie, zapal następna świeczkę i idź dookoła pomieszczenia. Wejdziesz w końcu w drzwi, a za nimi - na schody. Zaraz po wejściu zapal kolejne świeczki i idź dalej. Wylądujesz w bibliotece. Zapalaj świeczki, wchodź w otwarte drzwi (są na trzech poziomach) i zbieraj przedmioty oraz - zapalaj świeczki w środku. Pod koniec zabawy usłyszysz dźwięk mooglesa. Wyjdź z biblioteki w lewo i zachowaj grę.
Pozapalaj świeczki w pomieszczeniach obok i zbierz przedmioty, a następnie pogaś świeczki w taki sposób, aby cienie obydwu rzeźb padały w lewa stronę. Pojawią się nowe schody. Wejdź po nich i spróbuj podnieść przedmiot na górze. Rozpocznie się walka.

Jeżeli zebrałeś wszystkie sześć przedmiotów, które pojawiały się w fioletowych kulach - przeciwnik nie będzie w stanie uaktywnić swoich systemów obronnych. To znacznie ułatwi walkę.

Valia Pira
Maksymalnie prosta walka. Bez swoich systemów obronnych z kamieni Valia jedynie unosi się w powietrzu i co jakiś czas rzuca jakiś żywiołowy czar ma poziomie drugim (Firaga, Blizzaga, Thundaga). Najprostsze są ataki fizyczne, przydaje się też Carbuncle Eiko do odbijania magii. Byłem wręcz zażenowany postawą Valii. Z systemami obronnymi jest pewnie trudniej. Boss ma jakieś 10 - 12 tysięcy HP. Kaszka z mlekiem.

Po walce zapal ostatnią świeczkę i teleportuj się. Akcja przeniesie się do statku, na którym przybywa Zidane. Zejdź z pokładu i po schodach dostań się do teleportera na drugim krańcu jaskini. Wejdź w niego, a po rozdzieleniu drużyny wejdź przez drzwi do środka. Po małym zamieszaniu wybierz drużynę i ruszaj do teleportera z lewej strony i wyjdź korzystając z miejsca, gdzie znajdował się Hilda Garde 2. Miń miejsce, gdzie zaparkowany był okręt i przejdź dalej w głąb ekranu. Wyjdziesz na nawis skalny. Naciśnij tu dźwignię, opuszczając drabinkę sznurową. Zejdź na dół i...

Zobaczysz jak twój okręt ściga Hilda Garde 2 aż na sąsiedni kontynent. Po zejściu na brzeg idź w lewo aż do budowli znajdującej się między górami (ma na razie znak zapytania zamiast nazwy).

ESTO GAZA

Wejdź w jedyne drzwi na placu i porozmawiaj z biskupem w środku. Po rozmowie nie idź za magami, tylko w prawo - zrobisz tutaj niezbędne zakupy (są nowe bronie i akcesoria). Dopiero po wyposażeniu się w odpowiedni ekwipunek ruszaj dalej. Zachowaj grę u mooglesa, potem pójdź na górę i obejrzyj sobie lśniącą wyspę, a po napatrzeniu się na nią idź w prawo do jaskini. Znajdziesz się u wejścia do...

MOUNT GULUG

Pobiegnij w lewo, min domek i zejdź po drabinie na dół, zabierz co trzeba i wracaj na górę. Tym razem idź w prawo i zjedź na dół po linie. Na dole trzy razy opuść lewarek obok studni, a wiadro zjedzie jeszcze niżej otwierając ci drogę na kolejne piętro. Idź w prawo do oporu, wchodząc po drodze na schody i zgarniając z końca Gaia Gear. W drodze powrotnej zaatakuje cię dwóch sub-bossów ("sub" z uwagi na poziom jaki prezentują).

Red Dragon x2
Jeżeli dokonałeś zakupu najnowszej różdżki Vivi'ego i masz go w drużynie - nie powinno być kłopotów. Przy okazji dobrze jest, jeżeli postacie mają na sobie zbroje lub akcesoria anulujące ataki powietrzne. Niezbyt trudna walka - Blizzaga robi swoje. Koncentruj ataki najpierw na jednym smoku, a kiedy padnie - na drugim. Jeżeli wszyscy za bardzo dostaną przyda się Sacrifice Zidane'a. Obie bestie mają po około 8 000 HP.

Wracaj do rozstajów i idź w lewo, aż dojdziesz do kolejnego mooglesa. Zachowaj grę i wejdź po schodach obok. Spotkasz tu kolejnego sub-bossa.

Red Dragon
Nawet nie ma sensu się rozwodzić. Rozwal go i tyle.

Teraz wracaj do studni i zjedź na dół po linie. Po zjechaniu obiegnij pomieszczenie. Przez ścianę wbije się smok reprezentujący siebie i swego kumpla. Tak - kolejni sub-bossowie.

Red Dragon x2
Równie "trudni" jak ostatnim razem.

Po walce wybiegnij przez rozwaloną ścianę i patrz co się dzieje. Kiedy przejmiesz znowu kontrolę będzie to czas walki z prawdziwym bossem Gulug.

Meltigemini
Ma między 20 a 30 tysięcy HP. Niestety nie jestem pewny ile, bo akurat Steiner wpadł w Trans i zadawał po 9999 obrażeń za jednym ciosem. W każdym razie po trzech atakach Steinera i po kilku - innych postaci, Melti padł. Ma nieprzyjemny atak zawirusowujący wszystkie postacie.

Po walce i rozmowie z zasmuconym Vivim akcja przeniesie się do pokoju Hildy. Po chwili ta spotka się ze swoim żabowatym mężem, a w rezultacie Cid wróci reszcie do swojej postaci.

LINDBLUM ZNOWU

Udaj się do sali konferencyjnej. Po kilku rozmowach akcja przeniesie się wreszcie na pokład Hilda Garde 3. Musisz udać się w kierunku Zamku Ipsena. Jest na Forgotten Continent, w jego północnej części. Ma dosyć charakterystyczny wygląd i leży sobie spokojnie w małej kotlince - musisz wylądować tuż obok, aby się tam dostać.

IPSEN'S CASTLE

Na wstępie Amarant da popis swojej jowialnej osobowości wyzywając całą ekipę na pojedynek - kto pierwszy odnajdzie klucz do złamania pieczęci oddzielającej od siebie światy Gai i Terry. Uzbieraj ekipę i wbiegaj na górę. Po lewej stronie, między filarami jest Aquarius. Idź dalej, zachowaj grę i złaź schodami na dół. Potem pochodź sobie po drabinach aż dojdziesz do dziwnej płaskorzeźby. Pooglądaj ją, popchaj, uderz, kopnij, sprawdź jeszcze raz, i zdecyduj odpocząć. Akcja rodem z filmu - opierasz się a te się otwierają. Po wzięciu rzeczy z drugiej strony wyjdź z powrotem przez otwarte drzwi i wejdź do windy w tym pomieszczeniu. Wjedziesz na górę i spotkasz Amaranta. Będzie przekonany o swojej wyższości i pójdzie sobie. Podejdź do dziwnego malowidła na ścianie i zdejmij wszystkie cztery lustra. Kiedy będziesz próbował wyjść - zaatakuje boss.

Taharka
Duży, latający wąż lubujący się w atakach fizycznych. Dobrze działa na niego Water Vivie'go - bardzo słabo zaś ataki zwykłą bronią naszych bohaterów. Dlatego radzę stosować ataki specjalne oraz czary. Czym mocniejsze - tym lepiej. Potwór ma około 20 000 HP i jest łatwym przeciwnikiem. No ale czego się spodziewaliście za marne 11 AP?...

Po walce - powrót na zewnątrz. Po wyjściu z lokacji okaże się, że Amaranta nigdzie nie ma. Jako Zidane wróć więc do sali z mooglesem i zjedź po słupie na dół. Spotkasz tu poobijanego samotnika. Po rozmowie dołączy on do ekipy i możesz już opuścić to miejsce.

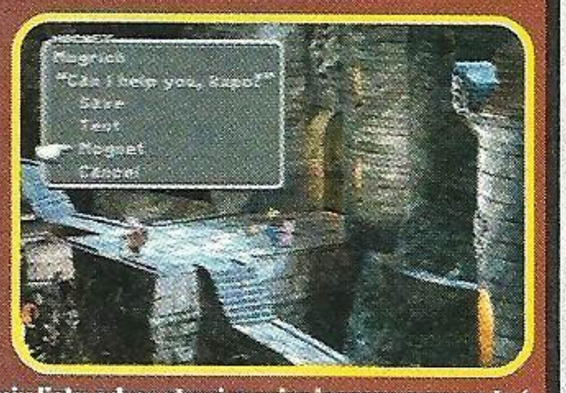
CZTERY LUSTRA

Naszym zadaniem jest teraz odnalezienie czterech miejsc, gdzie składowane są pieczęci zamykające przejście z Gai do terry.

TRANS

Podobnie jak w FFVII i FFVIII - FFIX także ma specjalne ataki odpalane przez postacie w momencie, kiedy zbierają za dużo batów. Kiedy pasek znajdujący się pod wskaźnikiem energii napełni się - dana postać okryta zostaje fioletowym światłem i siłą jej ataków bronią znacznie wzrasta. Oprócz tego pojawia się też nowa możliwość ataku z wykorzystaniem jednej ze specjalnych zdolności. Atakowanie postaci w drużynie innymi w celu wywołania Transu nic nie daje - pasek Trans rośnie tylko w miarę otrzymywania ciosów od przeciwników. Jedynym co może go przyspieszyć jest Ability - High Tide.

MOOGLESY



Sympatyczne zwierzaki, które pomagają zachowywać stan gry to mooglesy właśnie. Możesz przywoływać je na mapie świata po zdobyciu magicznego fletu, a oprócz tego spotykasz je w różnych lokacjach. Czasami oferują dostęp do różnych towarów, ale zwykle jedynie można u nich przenocować w namiocie, zachować grę i sprawdzić pocztę. Mooglesy zwykle proszą cię o dostarczenie listów do swoich kumpli. Poniżej znajdziesz listę adresatów.
Listów nie dostaniesz do ręki od razu. Po dostarczeniu listu adresatowi musisz jeszcze przeczytać razem z mooglesem dopiero co przyniesiony list, potem rzucić okiem jeszcze raz i zwykle dopiero wtedy moogles prosi cię o przysługę. Pamiętaj też, że moment dostarczenia listu zwykle dyktowany jest momentem gry.

Mois zamrożony w Evil Forest - list do Gumo w karczmie w Dali
Kumop do Mogki - Kumop jest w Dali na dole, a Mogki - w Lundlbum, w pokoju księżniczki Garnet (CD1)
Mogki do Atla - Atla jest w Burmecii w sali z ostatnim save'em przed ostatnią walką na płycie 1
Atla do Moneva - Monev jest w Cleyrze, po zasypaniu piachem sali i wejściu w lewe drzwi
Mopli do Serino - Mopli jest w Cleyrze -, tam gdzie walczy się z piaskowym robakiem, ale dopiero po ataku magów na wioskę
Serino jest na statku Red Rose. Po animacji z Odynem przyzwanym przez Brahne i odłączeniu od Vivie'go i Freyi pojawi się moogle. To Serino.
Serino do Moodon - Moodon jest w karczmie w Lindblum
Moodon do Moonte - Moonte jest przy wyjściu z Lindblum
Kuppo do Kupo - Kuppo jest zamurowany za ścianą w Fossil Roo, obok winorośli tam, gdzie w zamian za Potion górnik pozwala trochę pokopać. Kuppo jest za ścianą z prawej strony. Kupo jest w Alexandrii (początek płyty trzeciej) przy wieży, na która wchodził Vivi aby obejrzeć sztukę na pierwszej płycie.
Mogmatt - Suzuna; Mogmatt jest w Conde Petie w sklepie z przedmiotami, a Suzuna na Mountain Path/Roots (po przyłączeniu do drużyny Eiko, w drodze do jej domu)
Mogryo - Mocchi; Mogryo jest w Mage Village, a Mocchi - w lifa Tree/Roots
Mogki do Moodon; Mogki jest w zamku Lindblum (zaraz po odnalezieniu Garnet na dysku trzecim), a Moodon - wciąż w karczmie w Lindblum (Business District, na piętrze).
Mimoza do Mooel - Mimoza jest przy wejściu do Oeilvert, a Mooel w środku, przy znaku trójkąta na podłodze.
Mojito do Mogsam - Mojito jest w Desert Palace z prawej strony; Mogsam - tuż przed walką z finałowym bossem w pałacu.
Mogrika do Moolan - Mogrika jest w Esto Gaza, po wyjściu ze świątyni; do Moolana dostaniesz się po wejściu do wulkanu Gulug, zjechaniu po linie w głąb szybu windy i pójściu w prawo.
Moolan do Mogtaka - Moolan jest jak wyżej, a Mogtaka - w pomieszczeniu z lewej strony, po zejściu na dół do studni w Gulug
Mogki do Kumool - Mogki jest w pokoju w Lindblum, gdzie budzi się Zidane po walce z Meltigemini; Kumool jest w Ipsen's castle
Moorock do Mozme - Moorock jest w koszu w Bran Bal/Storage; Mozme - w teleportowym labiryncie w Pandemonium

Amarant

Broń: Ostrza
Zawód: Zadymiarz poszukiwany listem gończym
Specjale: tajne techniki oraz rzucanie
Trans: tajne techniki rozszerzają swoje działanie

Niesamowicie odpychająca, zostawiająca Barreta (FFVII) i Squalla (FFVIII) daleko z tyłu pod względem antypatycznego podejścia. Amarant jest poszukiwanym przestępcą, który próbuje zgłębić motywy bezinteresownie pomagającego wszystkim Zidane'a. Niestety - tak jak Freya nie doczekał się odpowiedniego wyeksponowania.

Quina

Broń: Widelce
Zawód: Kucharz
Specjale: niebieska magia oraz jedzenie
Trans: Gotowanie ułatwiające połykanie przeciwników i zdobywanie ich ataków

Z początku budząca tylko niechęć postać, która jednak ma kilka naprawdę zabawnych momentów. Do żarłocznego dwupłciowca Quiny w trakcie gry wszyscy zwracają się per on/a, dzięki czemu jej/go płeć pozostaje nieznana. Komik i obżartuch Quina daje się lubić.

CHOCOPANIE

Prędzej czy później natkniesz się w czasie swoich wojaży na Chocobo Forest. Wchodź do środka i pomów z obecnym tam mooglesem. Powie ci on jak można złapać chocobosa i da Gysahl Green. Wyjdź z lasu i znajdź ślady chocobosa na ziemi. Stań na nich i przywołaj chocobosa wchodząc do menu i używając Gysahl Green. Pojawi się żółty zwierzak. Wróć z nim do lasu i znowu pomów z mooglesem. Wyjaśni ci wtedy zasady zabawy w kopanie przy pomocy koparki - chocobosa. Po uiszczeniu opłaty 60 gil dostajesz minutę na odnalezienie poukrywanych w lesie skarbów. Na tym ekranie znajdują się zakopane dobra. Twoim zadaniem jest ich odnalezienie.
Wykorzystasz do tego celu chocobosa. Poruszaj się nim przyciskami kierunkowymi, a dziobem uderzaj w ziemie przy użyciu kwadratu. Teraz uważaj na komunikaty.
Jeżeli chocobos powie:
"Kweh" - to znaczy, że jesteś daleko od skarbu
"Kweh!?" - to znaczy, że jesteś niezbyt daleko od skarbu
"Kwehhh!!!?" - to znaczy, że jesteś bardzo blisko skarbu
"K-KWEHHH!!!" - to znaczy, że właśnie dziobem puknąłeś w skarb Teraz jeszcze szybko puknij jeszcze parę razy dziobem i skarb zostanie wydobyty.
Przedmioty mogą być różne. Najczęściej są to Gysahl Greens, drobne kwoty pieniężne lub mało wartościowe rzeczy. Co jakiś czas można jednak wydobyć Chocograph. Jest to wycinek mapy pokazujący miejsce na mapie świata, gdzie ukryte są skarby.
Najłatwiej jest szukać ich gdy masz już dostęp do statku latającego. Wystarczy polatać trochę po kontynentach, znaleźć to miejsce, ślady chocobosa gdzieś w pobliżu, potem przywołaj chocobosika i szukaj skarbów.
Ogółem - zabawa w znajdywanie przedmiotów i zakopanych skarbów jest przednia. Chocographów należy szukać w Chocobo Forest cały czas. Niektóre z tych, które znajdziesz nie będą od razu dostępne - nie przejmuj się jednak. Co się odwlecze...

DAGUERREO

To miejsce położone na południe od Forgotten Continent. Znajduje się na górze z wodospadem. Po wejściu do środka idź w lewo. Na podeście stoi tu gość. Tak pobaw się dźwigniami, aby podest z lewej strony znalazł się niemal na równi z podłogą. Wtedy wejdź na niego, obejrzyj szczelinę przy podłodze i podejdź do belki wiszącej obok dźwigni. Obejrzyj ją - Zidane weźmie sprzęt i zablokuje nim lewy podest. Teraz opuść dźwignią podest z prawej strony, wejdź na niego i wjedź na górę. Możesz tu zrobić zakupy - towar jest drogi, ale za to pierwszej klasy. Dalej w prawo jest człowiek syntetyzujący różne dobra - ten też ma swoje ceny, ale na swoim fachu zna się jak mało kto. Po minięciu "syntetyka" porozmawiaj ze starszym gościem w biblliotece. Powie, że szuka książki o eidolonach. Podejdź do sterty woluminów z prawej strony i obejrzyj ją. Potem wróć do dziadka i znowu z nim pomów. W rezultacie przejdzie, a ty będziesz mógł zejść na dół. Jest tu gość, który szuka karty Namingwaya. Jeżeli ją masz i zgodzisz się mu ją pokazać, to pozwoli ci na zmianę imion postaci, na wypadek gdyby te stare ci się znudziły.
Naprzeciwko syntetyzatora jest winda. Jeżeli zjedziesz nią na dół to spotkasz czterorękiego. Po zagadnięciu podsumuje on twój poziom jako poszukiwacza skarbów.

WATER SHRINE

Już porządnie uzbrojony możesz ruszać na podbój czterech świątyń. Pierwsza - wodna, znajduje się na południe od Ipsen's Castle. Nie sposób na nią nie trafić lecąc wzdłuż brzegu - jej czubek wystaje z wody, która wiruje dookoła. Tutaj wyskakują dziewczyny. A następny krok to...

FIRE SHRINE

Jest na prawo od Esto Gaza. Musisz nadlecieć nad sporawą górę, we wnętrzu której kipi wulkaniczna lawa. Tutaj wyskakuje Freya i Amarant. Stąd trzeba jeszcze uderzyć do...

WIND SHRINE

Jest mniej więcej w połowie drogi z Daguerreo do Oilevert biorąc pod uwagę długość geograficzną, bo z punktu widzenia szerokości, to musisz polecieć trochę w prawo. To coś w rodzaju pnącza w rozpadlinie skalnej. Tutaj wyskakuje Steiner i Vivi. Ostatnia w kolejce jest...

EARTH SHRINE

Znajduje się pod Desert Palace, nieco z lewej strony. Zidane wchodzi tam razem z Quiną. Po krótkiej wędrówce i dwóch szybkich skokach akcja zacznie przenosić się pomiędzy wszystkimi czterema ekipami. I dojdzie do walki z czterema bossami.

Earth Guardian

Gość ma ponad 20 000 HP i jeżeli twoja Quina była równie mało doświadczona jak moja, to padnie bardzo szybciutko. I nie polecam jej ożywiać, bo i tak stracisz rundę, a za chwilę załatwi ją potężniejsze zaklęcie strażnika. Dobrze jest wrzucić Zidanowi przyspieszające Trans High Tide - dzięki temu, jego najlepszy Dyne rozwali przeciwnika po trzech ciosach. Przyda się też Auto-Regen oraz jakaś zbroja absorbująca ataki bazujące na żywiole ziemi. Kiepski boss - warty 11 AP...

Po walce z nim i kilku rozmowach akcja z powrotem przeniesie się na pokład Hilda Garde 3. Tym razem celem jest Shimmering Island.

SHIMMERING ISLAND

Podleć w nowe miejsce na mapie. Obejrzyj animację. Terra - wita!

TERRA

Na miejscu zbierz ekipę i pobiegnij w prawo, za blondwłosą dziewczynką. Będzie bawiła się z tobą w kotka i myszkę. Kiedy dojdziesz wreszcie do dziwnych pajęczyn - zejdź po nich i idź dalej za wyraźnie wodzącą cię za nos małolatą. Na szczęście na dole szybko ją dopadniesz. Nie obędzie się bez standardowego, enigmatycznego komentarza niejasno odnoszącego się do przeszłości Zidane'a. Idź prosto przed siebie jasnym pomostem.

BRAN BAL

Idź najpierw w lewo i porozmawiaj z ludźmi - wskażą ci (po pewnych trudnościach) drogę do miejsca, gdzie może spocząć Garnet. Po krótkiej rozmowie wyjdź z chatki na spotkanie z blondyną (chce cię widzieć w podziemnym laboratorium). Najpierw jednak obejdź osadę, wydobądź mooglesa z kosza, zachowaj grę i porozmawiaj z innymi. Później możesz wymknąć się ze sklepu i udać do pomieszczenia, do którego poszła blondyna - porozmawiaj z ludźmi stojącymi wokół wielkiego kryształu i zejdź po tym po schodach w dół. Po kilku rozmowach rzucających nieco światła na postać Zidane'a akcja przeniesie się do miejsca, w którym śpi Garnet. Po krótkiej rozmowie Eiko wyruszy na poszukiwania Zidane'a. Jeszcze kilka ATE, zebranie do ekipy Vivi'ego i Zidane uderza do Pandemonium. Jako Eiko zbierz jeszcze Quinę z pomieszczenia z kryształem i Amaranta z rozstajów dróg i idź w miejsce, z którego do Pandemonium wystartował Zidane. Po rozmowie z dziewczyną Eiko i ekipa wrócą do pozostałych, a akcje przeniesie się do...

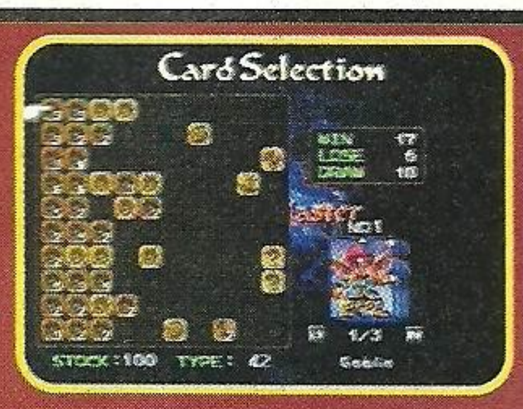
PANDEMONIUM

Skacz po platformach w ślad za fruwającym Garlandem i zgłębiaj swoją przeszłość i sens życia. Po jakimś czasie akcja przeniesie się, będzie kilka reminiscencji, a pod koniec - osłabiony Zidane stanie do walki z gośćmi mającymi zadatki na niezłych bossów. Jednak są na to za ciency (jak na ten moment gry). Zidane będzie walczył kolejno ze smokopodobnym Amdusiasem, insektoidalnym Abadonem oraz opancerzonym Shell Dragonem. W czasie każdej z tych walk dołączy też ekipa - najpierw Freya i Amarant, potem Quina i Steiner, a na końcu Garnet. Po ostatniej walce wróć się o kilka pomieszczeń do tyłu, porozmawiaj z resztą ekipy, zachowaj grę i wybierz optymalny skład po czym ruszaj naprzód. W sali z mnóstwem małych kominów musisz nacisnąć przycisk w rogu - włączy się licznik. Twoim zadaniem jest jak najszybsze przebiegnięcie przez pomieszczenie, jednocześnie nie zbliżając się do żadnego z zapalających się kominków. Jeżeli będziesz za blisko któregoś, a ten się zapali - czeka walka z przeciwnikiem i czasu nie wystarczy nawet jak spróbujesz nawiewać. Dlatego - trzeba ostrożnie je obiec. Potem jeszcze szybkie zbiegnięcie po schodach i kolejne zabawa. Trzeba ustawić platformę na pozycji trzy. Wbiegnij po wąskich chodnikach gdzie się da, przywołaj dwa razy windę i dostaniesz się na samą górę. Zabierz jeszcze kasę ze skrzyni, zjedź na dół i przerzuć wajchę na cztery. Jednocześnie okaże się, że ekipa na dole przejmie ster nad windą (teraz cały czas będziesz miał w rogu ATE - sygnalizujący możliwość zmiany ustawienia windy, ale to niepotrzebne). Dostań się na samą górę po chodnikach i wjedź na piętro wyżej. Tutaj zobaczysz kilka teleporterów - po zabawie z przelatywaniem z jednego miejsca w drugie dotrzesz w końcu do mooglesa. Zachowaj grę, odpocznij sobie w namiocie i dopiero wyjdź drzwiami z prawej strony. Spotkasz Garlanda i kolejnego bossa.

Silver Dragon

Szczerze mówiąc w czasie tej walki nie zdarzyło się nic o czym mógłbym coś szczególnego napisać. Smok unosi się w

TETRA MASTER



Nowa gra w karty. Tak jak w FFVIII - gra w nią prawie każdy - wystarczy rzucić wyzwanie przy pomocy kwadratu.
Gra polega na naprzemiennym układaniu kart na wyznaczonej do tego planszy.
Ten, kto po wyłożeniu wszystkich kart ma więcej odwróconych - wygrywa.
Najważniejsze w kartach są strzałki oraz wartości. Strzałki widoczne są na bokach oraz w rogach kart. Jeżeli położysz swoją kartę obok karty przeciwnika i strzałka będzie wskazywała na jego kartę - to karta ta odwraca się i jest twoja.
Jeżeli strzałka twojej karty wskazuje na strzałkę karty przeciwnika zaczyna się pojedynek kart.
Oprócz strzałek karty mają też wartości. Wyglądają one na przykład tak: 1P10.
Wartość ataku kart to jeden (pierwsza cyfra), litera oznacza sposób rozstrzygania walki, a dwucyfrowa liczba na końcu to poziom karty oraz jej "punkty życia". Niestety jak na razie nie udało mi się uzyskać w pełni sprawdzonych informacji na temat tego co dokładnie oznaczają literki.

powietrzu i rzuca dosyć silne czary, ale nie poradził sobie za dobrze ze Steinerem w Transie. Smok ma jakieś 25 000 - 30 000 HP i kilka fajnych przedmiotów do ukradzenia (Master Thief Zidane'a się przyda). Jeżeli jesteś w okolicach poziomu 50 to nie trzeba nawet dwóch postaci leczących (ale Auto Regen się przydaje)... Na koniec walki postaraj się mieć ekipę w dobrym stanie. Zaraz po tym przechodzisz do drugiej walki.

Garland

Samotny Garland atakuje tylko magią. Przed walką dobrze było mieć wrzucone Locomotion, bo lubi stopować. Ma kilka mocniejszych czarów ale nie powinno być problemów. Aha - ma fajna zbroję i akcesoria do zwinięcia. Dobrze zadziałał mi na niego Comet, średnio inne żywioły. Gość ma około 35 000 HP i da się z nim wygrać samym Vivi'm, Zidane'm i Garnet (bo Steiner mi stanął). Niezbyt wymagający oponent. Tyle, że zaraz po nim atakuje następny. Ani chwili oddechu.

Kuja

Kolejny niezbyt wymagający oponent. Same czary - głównie Demi i Thundaga. Garnet leczy, Zidane kroi z fajniejszych rzeczy, Vivi jedzie Water (albo inny żywiołowy, ale woda jest najlepsza), a Steiner obniża obronę magiczną przeciwnika. Po zbiciu energii do 35 000 HP Kuja wpada w Trans.

Po walce dojdzie do kilku mniej lub bardziej oczekiwanych wydarzeń, a następnie trzeba się będzie ewakuować. Po krótkiej rozmowie z towarzyszami na chwilę przejmiesz kontrolę nad Zidane'm. uciekając z walącego się Pandemonium, a następnie gra sama przejmie ster w swoje ręce. W rezultacie płyta dobiegnie końca.

CZWARTA PŁYTA

Zaczyna się od nieinteraktywnych zabaw z magami. A potem - pełna swoboda.

QUAN'S DWELLING

Podleć pod Treno, ale nie wchodź do miasta, tylko idź w lewo lasem, wzdłuż skał. Po wyjściu z lasu wyjdziesz na małą jaskinię. Miej w ekipie Vivi i Quinę.

IIFA TREE

Udaj się w kierunku drzewa lifa i przygotuj się na ostateczna rozgrywkę.

Nova Dragon

Jeżeli jesteście w okolicach poziomu 50 - żaden problem. Smok ma kilka nieprzyjemnych ataków ale nie na tyle, aby nie dało się leczyć wszystkich rannych przy pomocy jednej postaci.

MEMORIA

Pierwszą rzeczą, jaką po prostu trzeba zrobić w Memorii jest wejście do ekranu Abilities i poustawianie wszystkim Antibody, Locomotion i Body Temp. Wszystkie występujące tu potwory wykorzystują przynajmniej jedną z tych metod aby wyeliminować twoje postacie z walki. Kiedy poustawiasz te Abilitiesy, możesz spokojnie odprężyć się w fotelu...

Po zakończonej walce z Nova Dragonem udaj się do dziwnej kuli z lewej strony - to save point. Występują one w Memorii bardzo rzadko, a bossowie potrafią sprawić kilka nieprzyjemnych niespodzianek. Dlatego zastanówcie się dobrze czy nie lepiej jest wrócić tu po każdej walce z bossem, aby nie okazało się, że wasz trud poszedł na marne. Następny save będzie dopiero o trzech bossów dalej... Droga jest prosta i nie można się zgubić. Zagrodzą ci ją jednak trzej strażnicy.

Maliris

Normalna walka bez większych niespodzianek. W okolicach poziomu pięćdziesiątego walka ta przeradza się w próby kradzieży mieczy (Ultima Sword i Masamune, ale tego drugiego nie udało mi się ukraść) przy zwyczajnych atakach na przeciwnika. Maliris lubi co jakiś czas zasłaniać się za Reflectem, więc ostrożnie z czarami. Rzucaj je, kiedy jesteś pewny, że wejdą (czyli np. zaraz po jej ataku). Aha - przed samą śmiercią Maliris zaatakuje jeszcze wszystkie twoje postacie - staraj się więc, żeby miały w granicach tych 2 000 HP w zapasie (szczególnie pod koniec walki). Ma jakieś 55 000 - 60 000 HP.

Ruszamy w dalszą drogę.

Tiamat

Straszny skurczybyk - czasami za atak fizyczny wywala jedną z postaci za ekran. Dlatego radzę pozostać przy specjalnych atakach i magii. Ma tendencję unoszenia naszych postaci i wysysania ich z siły oraz magii. Dobrze działa na niego lód i woda.

Po kilku perypetiach i dalszej drodze na wprost natrafiamy na panią...

Kraken

Wodnisty strażnik - sztuka ma dwie macki i jest w oczywisty sposób związana z żywiołem wody, więc dobrze będą sprawdzały się tutaj ataki magiczne bazujące na ogniu i błyskawicy. Sama pani Kraken ma sporawy atak wodnisty, ale to w zasadzie jej najgroźniejszy oręż. Niezbyt trudna walka. O dziwo, bo to już prawie koniec.

Ruszamy dalej. Wreszcie, po wejściu na kilka drabin dochodzi do walki z kolejnym strażnikiem.

Lich

Niby stara się kozaczyć rzucając różne ataki ze skutkiem śmiertelnym (Doom, Lv 5 Death), ale nie jest aż tak wymagający jak mogłoby się wydawać. Atakować go należy ogniem i bronią zwykłą. Aha - czary lecznicze ranią go dosyć boleśnie.

Deathguise

No tu już nic nie powiem. Do zespołu radzę wybrać Eiko, Garnet i Vivi'ego (zamiast tego ostatniego można też Amaranta lub na przykład Freyę). Gość rozpoczyna od rzucenia Meteoru, który poważnie nadwątli twe siły. Poza tym lubi Twister, Lv 5 Death oraz samo Death. Walka z nim to przede wszystkim - ogień Vivie'go i miecz Zidane'a. Panie lepiej niech się skoncentrują na leczeniu. Nie trzeba za specjalnei Status Abilities - zamiast tego Countery.

Trance Kuja

Dziwna sprawa. Ma ataki o bardzo przerażających animacjach, ale nie zadaje na tyle wiele obrażeń, żeby nie dało się tego wytrzymać. Proponuję walić Holy i jak najpotężniejszymi pozostałymi atakami. Ma około 50 000 HP.

Necron

Zupełnie na siłę przyczepiona postać. Ma hiper duper czary obdarzające wszystkie postacie negatywnymi statusami. Walczyć przy pomocy Holy i co tam najcięższego macie. Walka jest długa, a gość lubi chronić się za różnymi osłonami, więc Steiner jest dobrym pomysłem. Ma jakieś 50 000 - 60 000 HP.

Gratulacje - FFIX ukończone.

PRZEDMIOTY W SKRZYNIACH

Przemierzając Gaię i Terrę znajdziecie wiele różnych skrzyń oznaczonych wykrzyknikiem. Są w nich poukrywane mniej lub bardziej wartościowe skarby. Jeżeli chcecie wiedzieć gdzie ich szukać - rzućcie okiem na poniższą listę. Aha - jeżeli możecie to kradnijcie co się da przeciwnikom (szczególnie dobry sprzęt mają bossowie) i róbcie zakupy w sklepach. Miejsc, w których możecie znaleźć skrzynie z napojami lub pieniądze nie podajemy - tych poszukajcie sami. Pamiętajcie - niech żaden zakątek nie zostanie przez was pominięty!

Leather Wrist - obok wyjścia ze stacji w Industrial District
Leather Plate - po drabinie w Kościele w Lindblum
Tent - przed wejściem do Kościoła
Steepled Hat - w skrzyni w domu Ludruffa - gościa z silnikiem parowym w Lindblum
Glass Armlet - w skrzyni w pokoju księżniczki Garnet
Magus Hat i Mythril Gloves - ukryte na schodach wokół dzwonu w Gizamaluke
Bronze Vest - w rogu chodnika, na którym leży żołnierz Burmecii (drugi, który daje dzwonek)
Mythril Spear i Lightning Staff - w zamku w Burmecii tuż przed schodami prowadzącymi do finałowej tutaj walki
Mythril Dagger - z lewej strony w widocznej skrzyni po wejściu do Treno
Chain Plate - po wejściu do Gargan Roo, zaraz przy wejściu w lewym korytarzu w skrzyni
Magician Shoes i Ice Staff - w Cleyra/Tree Trunk, na dole ekranu w pomieszczeniu z sypiącym się piaskiem
Needle Fork - w Cleyra/Tree Trunk po zasypaniu piachem pomieszczenia, jest w skrzyni naprzeciw kaskady spadającego piachu w wejściu z lewej strony (tam gdzie jest Monev)
Flame Staff - w Cleyra/Tree Trunk w skrzyni zaraz za salą z Monevem (korytarz z lewej strony)
Mythril Gloves, Desert Boots - jw. Cleyra/Tree Trunk Po wejściu do jaskini
Thunder Gloves - w Cleyra Settlement w lokacji z młynem wodnym, dwoma żołnierzami Burmecii i kapłanką
Yellow Scarf - Cleyra Cathedral (przy słupie z lewej strony)
Emerald - Cleyran High Priest po tym jak ustanie burza piaskowa
Ice Brand - podczas poszukiwania księżniczki w Aleksandrii w dwóch skrzyniach w pomieszczeniu z przesuwającym się chodnikiem
Lamia's Tiara - w skrzyni w pomieszczeniu z górnikiem i dwoma Mooglesami w Fossil Roo/Mining Site
Survival Vest - po minięciu pomieszczenia z górnikiem, który pozwala trochę pokopać (Fossil Roo) i wbiegnięciu z tunel z prawej strony, biegniemy do oporu w lewo i podnosimy
Lamia's Flute - po drodze na dół lifa Tree (w skrzyni, po zjeździe pierwszą windą)
Brigandine - lifa Tree, po zejściu na sam dół, kiedy drużyna rozchodzi się, żeby podziwiać zielone światełko; jest pod pomostem, na którym stoi Garnet
Survival Vest - w Madain Sari, w domku Eiko, na dole w skrzyni; po ożywieniu drzewa lifa.
Lapis Lazuli - w Alexandrii na płycie trzeciej; zaraz po dopłynięciu statkiem do zamku, idź za fontannę, pomiędzy dwoma flagami.
Chimera Armlet - Eiko podnosi ją w Treno, po rozmowie z czterorękim
Rebirth Ring - po wygranej z Erin w karty podczas turnieju w Treno
Diamond Sword i Shield Armor są w skrzyniach w lewej części budowli w Oeilvert
Power Vest i Feather Boots - po pójściu w lewo i zejściu na dół po schodach zabierz w Oeilvert
Promist Ring - naprzeciw świecznika (po jego zapaleniu) w Palace/Lobby
Anklet - po zapaleniu wszystkich świeczek w Palace/Fire Chamber w Desert Empress
Shield Armor - po wyjściu do Hallway w Desert Palace, po zapaleniu świecznika
N-Kai Armlet - po wyjściu z biblioteki w Dsert Palace w Hallway na piętrze
Black Hood - Shadow Chamber w Palace (Desert Empress) po zapaleniu świeczek przy pierwszej statui
Venetia Shield - po drugiej stronie od Black Hooda; zapal wszystkie trzy świeczki i zabierz ze świecącej kuli tarczę.
Red Hat - z lewej strony, zaraz po zejściu po drabinie na dół w Gulug
Gaia Gear - w wulkanie Gulug idąc w prawo po spotkaniu Moolana
Demon's Mail - w wulkanie Gulug, po zjechaniu w dół studni z lewej strony w domku
Dagger - Ipsen'a Castle, zaraz po wejściu do zamku między filarami z lewej strony
Cat's Claw - na dziedzińcu w Ipsen's Castle pod filarami w lewym górnym rogu
Barette - w skrzyni po drugiej stronie obrotowych drzwi w Ipsen's Castle (to te drzwi, które oglądasz, pchasz, walisz, kopiesz i otwierasz po oparciu się o nie)
Broadsword i Javelin są w skrzyniach porozrzucanych po zamku (Ipsen's Castle)
Coronet, Dragon Wrist - Terra: jeżeli zamiast pójść za blondynką, pójdziecie w lewo to skacząc po platformach dotrzecie do kilku skrzyń kryjących różne ciekawe dobra
Demon's Vest - Terra, po zejściu po dwóch pajęczynach
Battle Boots - Pandemonium w czasie zabawy z teleporterami
Running Shoes - Quan's Dwelling
The Tower - w Memorii, w lokacji przed tą, w której walczy się z Marilis
Angel Flute - Memoria, w miejscu gdzie pojawia się pałac Alexandrii jest z lewej strony, już po obejrzeniu wizji
Rune Claws - Memoria - w pomieszczeniu, z wielkim czerwonym okiem, tam gdzie walczy się z Tiamatem
Mace of Zeus - Memoria, po wejściu na drabinę przy księżycu, z lewej strony

NHL 2001

Mówią na niego Dude...
Wejdź do menu tworzenia zawodnika i jako imię wpisz Bruce Willis. Komentator będzie mówił na niego "Dude"

Super napastnik
Wejdź do menu tworzenia zawodnika i jako imię wpisz Peter Forsberg lub Jaromir Jagr. Na pytanie odpowiedz "Yes".

Super obrońca
Wejdź do menu tworzenia zawodnika i jako imię wpisz Sandis Ozolinsh lub Chris Pronger. Na pytanie odpowiedz "Yes".

Super bramkarz
Wejdź do menu tworzenia zawodnika i jako imię wpisz Patrick Roy lub Ed Belfour. Na pytanie odpowiedz "Yes".

Taunty
Przytrzymaj Trójkąt po strzeleniu bramki, zwycięskiej bójce lub po wygranym meczu.

MTV Music Generator

Sekwencje FMV z udziałem Limp Bizkit oraz Jay-Z
W menu głównym trzymając R1, wklep Trójkąt, Kółko, Kwadrat, Lewo, Prawo. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Alien Resurrection

Cheat'y
W menu głównym wciśnij kolejno Kółko, Lewo, Prawo, Kółko, Góra, R2. W opcjach pojawi się nowa możliwość - Cheat. Teraz możesz włączyć nieśmiertelność, wszystkie bronie, nieskończoną ilość amunicji, tlenu oraz wybrać etap.

Research mode
W menu głównym wciśnij kolejno Kwadrat, Góra, Dół, Kółko, Lewo, R1. W opcjach pojawi się "Research Mode".

Medal Of Honor Underground

DreamWorks Interactive
Jako kod wpisz DWIECRANS

Galeria ze zdjęciami zespołu robiącego grę
Jako kod wpisz MOHUEQUIPE

Galeria z rysunkami
Jako kod wpisz MOHDESSINS

007 Tomorrow Never Dies

Air Raid
Skończ pomyślnie etap Masquerade na poziomie trudności Agent w czasie poniżej 3:15, aby odkryć multiplayer'owy tryb Air Raid.

The Briefcase
Skończ pomyślnie etap Turncoat na poziomie trudności Secret Agent w czasie poniżej 3:20, aby odkryć multiplayer'owy tryb Capture The Briefcase.

Castle
Skończ pomyślnie etap Subway na poziomie trudności Agent w czasie poniżej 2:15, aby odkryć multiplayer'owy tryb Castle.

Forest
Skończ pomyślnie etap Night Watch na poziomie trudności 00 Agent w czasie poniżej 2:20, aby odkryć multiplayer'owy tryb Forest.

Golden Gun
Skończ pomyślnie grę na poziomie trudności 00 Agent, aby odkryć multiplayer'owy tryb Golden Gun. Celem w tym scenariuszu jest znalezienie trzech części pistoletu i rozprawienie się z przeciwnikami.

Sky Rail
Skończ pomyślnie etap Cold Reception na poziomie trudności Secret Agent w czasie poniżej 3:15, aby odkryć multiplayer'owy tryb Sky Rail.

Team King Of The Hill
Skończ pomyślnie etap King's Ransom na poziomie trudności Agent w czasie poniżej 2:20, aby odkryć multiplayer'owy tryb Team King Of The Hill.

Cywilne ubrania
Skończ pomyślnie etap City Of Walkways 1 na poziomie trudności Agent w czasie poniżej 3:35, aby odkryć cywilne ubrania dla Bonda.

Klasyczne (?!) wdzianka
Skończ grę na poziomie trudności Secret Agent, aby odkryć Tuxedo Bonda, Barona Samedi, Oddjoba oraz Jaws.

Kolejny zestaw wcieleń...
Skończ grę na poziomie trudności Agent, aby odkryć: Alec Trevlyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day oraz Christmas Jonesa (sukienka).

Wdzianka operacyjne...
Skończ pomyślnie etap City Of Walkways 1 na poziomie trudności Secret Agent w czasie poniżej 3:45, aby odkryć nowy zestaw ubrań dla Bonda.

Egzotyczne (??) wcielenia...
Skończ pomyślnie etap Cold Reception na poziomie trudności 00 Agent w czasie poniżej 2:25, aby odkryć zestaw egzotycznych wcieleń Bonda...

Ochrona
Skończ pomyślnie etap King's Ransom na poziomie trudności Secret Agent w czasie poniżej 3:45, aby odkryć zestaw ochroniarskich ubrań...

Naukowcy
Skończ pomyślnie etap Masquerade na poziomie trudności 00 Agent w czasie poniżej 4:20, aby odkryć zestaw fartuchów...

Żołnierze
Skończ pomyślnie etap Midnight Departure na poziomie trudności Agent w czasie poniżej 2:05, aby odkryć wojskowe ubranka...

Garnitury
Skończ pomyślnie etap Curiour na poziomie trudności Secret Agent w czasie poniżej 2:00, aby odkryć gustowny zestaw garniturów...

Tryb Gadget War
Skończ pomyślnie etap Fallen Angel na poziomie trudności Secret Agent w czasie poniżej 2:45, aby odkryć tryb Gadget War

Tryb Wildfire
Skończ pomyślnie etap City Of Walkways 2 na poziomie trudności Agent w czasie poniżej 3:40, aby odkryć tryb Wildfire

Tomb Raider Chronicles

Wszystkie bronie, max amunicji i medikit'ów
Wejdź do inventory, podświetl małą apteczkę (Small Medikit). Teraz przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 + Góra, a następnie wyjdź z inventory.

Wszystkie przedmioty
Wejdź do inventory, podświetl dużą apteczkę (Large Medikit). Teraz przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 +Dół, a następnie wyjdź z inventory.

Sekwencje FMV
W menu głównym wciśnij Select+R2.

Ready 2 Rumble Round 2

Nowe postacie
Aby uzyskać dodatkowe postacie, ukończ grę w tybie arcade tyle razy, ile wynosi wartość cyferki przy nazwisku: **Freak E. Deke** - 1, **Michael Jackson** - 2, **G.C. Thunder** - 3, **Wild "Stubby" Corley** - 4, **Shaquille O'Neal** - 5, **Freedom Brock** - 6, **Rocket Samchay** - 7, **Robox Rese-4** - 8, **Prezydent (Bill Clinton)** - 9, **Pierwsza dama (Hillary Clinton)** - 10

Noworoczny kostium
Ustaw datę systemową konsoli na 1 stycznia.

Okazyjny strój
Ustaw datę systemową konsoli na 17 marca.

Walentynkowy kostium
Ustaw datę systemową konsoli na 14 lutego. Kostium dostaje Lulu.

Wielkanocny kostium
Ustaw datę systemową konsoli na 23 kwietnia 2001. Kostium dostaje Mama Tua.

Niepodległościowy kostium
Ustaw datę systemową konsoli na 4 lipca. Kostium dostaje G.C. Thunder

Kostium z okazji Halloween
Ustaw datę systemową konsoli na 31 października. Szkieletem zostaje J.R. Flurry

Kostium Świętego Mikołaja i elfa
Ustaw datę systemową konsoli na 25 grudnia. Kostiumy dostaje Selene Strike oraz Rumble Man.

Kostiumy mistrzów
Ukończ tryb championship.

QUAKE III Arena

Cheat mode
Ukończ grę na dowolnym poziomie trudności, aby otrzymać grę do VMU. Teraz skończ tę mini gierkę, aby otrzymać opcję cheat w menu cheat. Aby wejść do tego menu, zapauzuj grę, wybierz Settings, przejedź na dół i wybierz Cheats. W zależności od tego na jakim poziomie trudności gra została ukończona, zostaną uaktywnione odpowiednie cheat'y.

QUAKE III Arena

Bonusy
Wpisz PASWRD jako imię zawodnika w trybie lifestyle. Dostaniesz wszystkie deski, kostiumy, skateparki oraz skaterów.

Aerowings 2: Airstrike

Wszystkie misje, samoloty itd...
Rozpocznij nową grę. Na ekranie Game Select przytrzymaj L i wciśnij X + Y. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

F-18 Aggressor
Wyląduj na dziesięciu lotniskowcach w free flight.

F-15DJ Aggressor 2
Zniszcz ponad 50 samolotów wroga

T-3
Zniszcz ponad 100 samolotów wroga

Dodatkowe samoloty
Ukończ wymienioną misję, aby otrzymać odpowiadający samolot:
T-4 - Fighter Pilot 5
T-2 - Fighter Pilot 13
Srebrny F-4EJ - Fighter Pilot 20
F-15DJ - Fighter Pilot 26
F-15J - Fighter Pilot 30
F-104J - Tactical Challenge 5
F-4J - Tactical Challenge 6
F-1 - Tactical Challenge 7
Szary F-4EJ - Tactical Challenge 8

Spider-Man

Kody
Venom pokonany **GVCBF**
Venom oraz Lizard Man pokonany **QVCLF**
Laboratorium **G-FGN**

Tony Hawk's Pro Skater 2

Cheat mode
Zapauzuj grę, a następnie trzymając L wciskaj A, A, A, X, Y, Góra, Dół, Lewo, Góra, X, Y, A, Y, B, A, Y, B. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, ekran się zatrzęsie. Teraz wybierz End Run i rozpocznij grę z odkrytymi wszystkimi bonusami.

2-3 grudnia 2000

Hala Mery

Warszawa, ul. Bohaterów Września 6/12

TARGI

SYSTEM

GRY + INTERNET

TURNIEJE I KONKURSY Z CENNYMI NAGRODAMI
INTERNET, GRY SIECIOWE
PREMIEROWE POKAZY, TECHNOLOGIE JUTRA
GWIAZDKOWE PREZENTY, SUPER CENY
ZAGRAJ NA JEDNYM Z PONAD 100 STANOWISK

KONSOLE GRY KOMPUTEROWE INTERNET

MULTIMEDIALNE POKAZY

Patronat prasowy

Komputer GRY

plat WSZYSTKO GRA!

Patronat internetowy

Wirtualna Polska www.wp.pl

Organizator

Kontakt: 0 601 145 370

ABITUM Agencja Promocji

Wejdź do SYSTEMU - www.system.wp.pl

Wejdź do SYSTEMU - www.system.wp.pl

ARCADIA

ENADA TO NAJBLIŻSZA NASZEGO KRAJU WYSTAWA, GDZIE ZOBACZYĆ MOŻNA WIĘKSZOŚĆ MASZYN Z ODBYWAJĄCEJ SIĘ WE WRZEŚNIU W TOKIO JAMMY. W TYM ROKU ODBYŁA SIĘ - JAK ZWYKLE - W RZYMIE.

Najwięcej nowości prosto z Tokio zaprezentowały Konami i Sega. Konami o dziwo dało sobie spokój z lansowaniem w Europie kolejnych maszynek muzycznych i tym razem przywiozło do Rzymu tylko najnowsze wersję **Dancing Stage EuroMIX**. Znacznie lepiej rzeczy się mają z nowym wyścigiem o nazwie **Driving Party**. W Rzymie pokazano wreszcie ostateczną wersję tej maszynki, przygotowanej zresztą z myślą o włoskim rynku. Gra stanowi rozwinięcie udanego **GTI Club**, a łącznikiem z poprzednią wersją jest nieśmiertelny Mini Morris.
Natomiast zdecydowanym przebojem wystawy, o który dosłownie bili się włoscy operatorzy była **Fighting Mania**. Ten oparty na filmie rysunkowym "Fist of the North Star" automat szybko zdobywa sobie europejski rynek. Należy do ulubionego przeze mnie rodzaju, który z racji połączenia zręczności z wysiłkiem fizycznym nazwałem videosiłowniami. Uderzamy w rozmieszczone wokół ekranu pady w momencie, gdy zaświecają się na nich diody sygnalizacyjne. W miarę gry musimy robić to w coraz szybszym tempie. W tym czasie postać na ekranie ulega deformacji w efekcie naszych ciosów.
Na wystawie poniewierało się po różnych stoiskach co najmniej 50 sztuk Fighting Manii, co może świadczyć tylko o jednym - Konami po raz kolejny trafiło w dziesiątkę.
Od paru już lat największe stoisko na wystawie okupuje włoski dystrybutor produktów Segi. Tak było i tym razem. Centralne pozycje stoiska zajmowały duże maszyny w wersji De Luxe z 50-calowymi ekranami.
Wyróżniał się wśród tych mamutów **NASCAR Arcade** z pięknie orurowanym stanowiskiem kierowcy. Sam symulator jednak poza wielkością raczej rozczarowuje. Ponieważ automat jest efektem współpracy Segi z Electronic Arts (!), na szyldzie reklamowym widoczny jest charakterystyczny znaczek EA. Trzeba przyznać, że goście z Segi znacząco wpłynęli na grywalność **NASCAR'a**, choć i ta nie rzuca o ziemię.
Lepiej sprawy się mają z nową videostrzelnicą SEGI o nazwie **Confidential Mission**. Strzelnicę zaprojektował zespół pod kierownictwem Hisao Oguchi czyli Hitmaker (dawniej AM#3). Za pomocą dwóch czerwonych pistoletów ratujemy tu światowy pokój. Zwraca uwagę fakt, że podobnie jak ma to miejsce w **Crisis Zone** otoczenie zaczęło reagować na nasze strzały i pojawiają się dziury w ścianach, drzwiach czy innych elementach. Gra rozpoczyna się w Muzeum Historii Naturalnej i rzecz jasna terroryści ukrywają się tam za licznymi, jak to w muzeum, eksponatami. W sumie dobra, wciągająca gra, a po ostrym strzelaniu do zombiaków w HOTD'ach nareszcie jakaś odmiana.
Pozostałe ekrany okupowały **WWF Royal Rumble** i absolutna nowość **SPORT JAM** firmowany przez Wow Entertainment (dawniej AM#1). Ten ostatni jest o wiele ciekawszą propozycją, a jest to właściwie osiem gier. Do wyboru mamy bowiem tenis, koszykówkę, futbol amerykański, piłkę nożną, hokej, golf, baseball i wyścigi kolarskie. Gra hula pod NAOMI i powinna być sportowym przebojem salonów gier, tak jak kiedyś słynny szampon 2 w 1 był przebojem salonów... fryzjerskich.
To tyle co można było zobaczyć na stoisku oficjalnego dystrybutora SEGI na rynek włoski.
Po innych stoiskach poniewierały się jeszcze różne automaty tego japońskiego giganta, z których na szczególną uwagę zasługuje odświeżony **18 Wheeler** tym razem w ekonomicznej wersji. Ten hit SEGI z początku bieżącego roku nareszcie dostępny jest w wersji, która ma szansę dotrzeć i do naszych salonów gier. Szkoda tylko, że wcześniej upchano go już do Dreamcasta.
W każdym razie **18 Wheeler** sprzedaje się świetnie o czym świadczy chociażby co najmniej kilkanaście egzemplarzy oferowanych do sprzedaży na Enadzie.
Na zakończenie przeglądu maszyn SEGI zostawiłem sobie **Strike Fighter'a**. Automat firmowany przez wspomniany już wcześniej Wow Entertainment szczególnie robi duże wrażenie. Latamy F-18 Super Hornetem wykonując różne misje. W opcji treningowej ćwiczymy oczywiście start, lądowanie i odpalanie pocisków rakietowych. Kolejne poziomy to różnorodne zadania do wykonania. Na miejscu Szkoły Orląt z Dęblina brałbym parę sztuk na pniu, bo jak znam życie zanim nasze Ministerstwo Obrony zdecyduje się na jakieś samoloty minie jeszcze ładnych parę lat.
Zostańmy jeszcze na chwilę przy wielkogabarytowych maszynach. Do takich bez wątpienia zaliczyć można najnowszy symulator Namco nazwie **Kart Duel**. To cacko przenosi nas na tor kartingowy, a dla spotęgowania iluzji konstruktorzy praktycznie postawili przed ekranem normalnych rozmiarów karta. Monitor umieszczony jest nietypowo, tuż nad ziemią, kart rusza się w lewo i prawo w miarę obracania kierownicy, a force feedback dopełnia wrażenia. To będzie absolutny hit. W każdym razie dawno się tak nie ubawiłem, choć przed jazdą na Kart Duel uważałem, że nic mądrego w dziedzinie racerów już nie da się wymyślić.
Podobnie, chociaż w mniejszym stopniu zaskoczyły mnie wyścigi motocykli hiszpańskiej Covilesy. Ładna obudowa z 28-calowym monitorem, kierownica z motocykla jak trzeba i co ciekawe z wmontowanymi prędkościomierzem i obrotomierzem. W kierownicy force feedback. Motocyklowe siodełko na lekkiej rurkowej konstrukcji i wszystko. Dwadzieścia tras przejazdu z różnych stron świata, cztery poziomy trudności i możliwość zlinkowania kilku maszyn.
Wszystko to za ułamek ceny jaka trzeba dać za taki np. **Manx TT**.
Niestety zdecydowanie drożej kosztuje nowe dziecko Midway. **Cart Fury Championship Racing**, bo tak brzmi pełna nazwa tego racera, nie rzuca o ziemię. Nihil novi sub sole jak powiedzieliby zapewne Rzymianie, ot kolejny symulator tym razem formuły CART.
Korzystając z tego, że zatrzymaliśmy się przy stoisku Midway przejdźmy do gier na płytach obwodów drukowanych (ang. PC Boards). Firma ta bowiem zaprezentowała na Enadzie najnowsze dzieło Eda Boona (**Mortal Kombat**) pod nazwą **The Grid**. Jeśli widzieliście film Running Man z Arniem w roli głównej, to właśnie te klimaty. Mamy do wyboru 8 zawodników (są też dwie fajne laski), a gra ma ustawiany sprzętowo poziom brutalności. Wiadomo - Amerykanie. Jeszcze ktoś weźmie akcję tej gry na serio i odstrzeli pół klasy z shotguna, a wtedy zostanie nam już tylko Tetris. Niestety najciekawszy jest tu tryb wielu graczy, a ponieważ każdy wtedy potrzebuje własnego monitora, trudno liczyć, że gra szybko trafi do naszych salonów. Cała nadzieja w DC.
Najnowsza videostrzelnica Namco o nazwie **Ninja Assault** także zasilana jest NAOMI, jak wcześniej **Soul Calibur** i **World Kicks**.
Kolejny program na NAOMI to wspólna produkcja Capcom i Psikyo. Nazywa się to **Cannon Spike** i jest tzw. chodzoną bijatyką, a właściwie jeżdżoną bijatyką, bo bohaterowie poruszają się na rolkach i deskorolkach. Gra bardzo szybka, a polega na wykańczaniu robotów terrorystów czyli terrobotów. Mamy pięć postaci do wyboru z czego dwie to znani ze Street Fightera - Nash i Cammy.
NAOMI dało się także wykorzystać do **Rival Schools 2**, **Giga Wing 2** i **Dead or Alive 2-Millennium** oraz następcę **Spike Out'a** o nazwie **SlashOut**.
Z pozostałych programów warto wspomnieć o następcy **Mr Drillera** NAMCO z dwójką w tytule. **Mr Driller 2** rozbudowany jest w stosunku do poprzednika o możliwość jednoczesnej gry dwóch graczy. Osobiście wolę jednak Boulder Dasha nawet na pierwszej Atarynce.
Generalnie rzecz biorąc jedyne ciekawe automatowe programy wymienne ukazują się obecnie na NAOMI i to jest fakt niezbity. Supremacji boardu SEGI zagrozić może jedynie w najbliższej przyszłości System 246 produkcji Namco&Sony, oparty na PS2.
W zasadzie to tyle z rzymskiej ENADY. Za trzy miesiące ATEI w Londynie i wtedy okaże się czy rynek automatów znowu ustąpił pola, czy też może poderwie się do walki.

Val B.

SEGA i Electronic Arts przedstawiają: NASCAR Arcade. Czyżby początek nowej współpracy między tymi firmami?

GAWĘDY PO FAI

WSZYSCY JUŻ ZAPEWNE WIECIE, ŻE GRAVIRTUA FIGHTER 4 ZOSTAŁA OFICJALNIE POTWIERDZONA PRZEZ PRZEDSTAWICIELA SEGI NA TARGACH ATEI 2000 W LONDYNIE.

Dla mnie, jako wyznawcy tej "jedynej prawdziwej" gry walki, owa wiadomość to oczywiście miód na serce, choć uważni czytelnicy moich gawęd wiedzą, iż informacja nie była żadną niespodzianką (już kilka miesięcy temu Yu Suzuki bąkał coś pod nosem o nowej grze z numerem 4 w tytule). Niestety, ów tajemniczy przedstawiciel Segi okazał się mniej więcej tak samo małomówny jak Jurand ze Spychowa w drugiej połowie "Krzyżaków" i jedyne, co jeszcze ujawnił to to, iż więcej dowiemy się - a i to ledwie "prawdopodobnie" - pod koniec lutego na targach AOU w Tokio.

VF przeszła dłuższą drogę i miała więcej wcieleń niż Wisznu. Zaczęło się od Virtua Fighter na arcade'ach, potem ukazała się pełna bugów Virtua Fighter na Saturna, nieco poprawiona Virtua Figther na Saturna amerykańskiego, pełna tekstur Virtua Fighter Remix znowu na japońca, Virtua Fighter 2 na arcade'y, Virtua Fighter 2 na Saturna, Virtua Fighter 3 na arcade'y, Virtua Fighter 3tb znowu na arcade'y i wreszcie Virtua Fighter 3tb na Dreamcasta. Jestem pewien, że coś pomyliłem - oprócz Virtua Fighter 32x na pewno istniała dwuwymiarowa wersja na jakiegoś dziwnego handhelda. Że tylko jeszcze napomknę o Virtua Fighter Kids, Fighters Megamix, Fighting Vipers, Fighting Vipers II (na razie w kilku salonach na świecie) i tryb wolnej walki w Shenmue...

Ale w końcu po długim oczekiwaniu - które skośnoocy bracia spędzali miło przy VF3tb, dzięki czemu od paru ładnych lat maszyna jest w pierwszej dziesiątce najczęściej używanych automatów - przyszedł czas na "the real deal".

Virtua Fighter 4 to tajny projekt, ale nie jest żadną tajemnicą, że bezpośredni nadzór nad nim spowodował opóźnienie drugiej części Shenmue. Mnie to akurat cieszy, bo to oznacza, iż pracy nad VF4 mistrz Suzuki ma bardzo dużo, a więc nie będzie to tylko więcej-poligonów-więcej-etapów-więcej-postaci, ale coś zupełnie nowego. Takie też są wnioski japońskich fanów VF, którzy na wszelkie możliwe sposoby starają się dotrzeć do kogokolwiek związanego z produkcją gry. Niestety dla nas, widzów, a stety dla Segi, niewiele z tego wychodzi i uważnie obserwujący dalekowschodnie listy dyskusyjne developerzy konkurencyjnych bijatyk bezsilnie obgryzają swe brudne od zawiści paznokcie i zastanawiają się, cóż takiego rewolucyjnego Sega okaże światu w przyszłym roku.

Nie trzeba specjalnie wskrzeszać Sherlocka Holmesa, by domyślić się, iż VF4 ukaże się na płycie Naomi. Kwestia logiki i tradycji: VF1 to był Model 1, VF2 to Model 2, VF3 to Model 3 - więc VF4 to Model 4, to jest, przepraszam, Naomi. Na 100% Sega będzie później chciała dokonać konwersji VF4 na Dreamcasta, więc wybór Naomi jest tym bardziej oczywisty. Z drugiej jednak strony kto tam tak naprawdę wie, co chodzi po głowach naszych żółtych, genialnych braci (ciekawe ilu z was wie, że rasa żółta jest statycznie o 5 punktów inteligencji mądrzejsza od białej)? Może się okazać, iż nasz ulubiony Akira zacznie machać łapami na jakimś zupełnie nowym boardzie...

Virtua Fighter zawsze wprowadzała jakieś innowacje, za każdym swoim wcieleniem. Już choćby pierwsza gra zaszokowała wszystkich pomysłem, by po buziach uderzali się trójwymiarowi ludzie. Swego czasu była to naprawdę rewolucja. Drugie wcielenie VF wprowadziło tekstury, oświetlenie i legendarną już dzisiaj grywalność. Trzecia wersja to gra prawie że perfekcyjna (chociaż chętnie dałbym po łapach tym, którzy tak osłabili Akirę) i wydawało się, iż właściwie poza jeszcze lepszą grafiką i zwiększeniem liczby trybów rozgrywki niewiele się już da wymyśleć.

Zastanowiłem się tedy mocno, i chciałbym przedstawić wam dwie piątki. Jedna mówi o tym, co powinno, a druga co nie powinno nigdy być częścią dziedzictwa Virtua Fighter...

Pięć rzeczy, które obowiązkowo muszą się znaleźć w VF4:

5. Wzmocnić Akirę. To, że Stun Palm of Doom może być zablokowany, że jego f+K potrafi wykonać chyba z trzech ludzi na Ziemi, że reversale zabierają żałosną ilość energii czy wreszcie osłabienie Dragon-lance'a w VF3tb to jakaś tam logiczna konsekwencja faktu, iż każdy Japończyk i Koreańczyk zna już tę postać na pamięć. Ale wykonanie dodanych w VF3tb ciosów (nie chodzi mi o kombinację klawiszy, ale o czas wykonania ruchów przez Akirę) zabiera tyle czasu, że uderzenia te są łatwo blokowalne, ergo praktycznie bezużyteczne. Nic dziwnego, że od czasów VF3 nikt Akirą nie wygrał żadnego turnieju i wszędzie króluje szpaner Jacky.

4. Wyrzucić skoki pod niebo. Już w VF3 ktoś nieźle pogłówkował i utrudnił te tekkenowate skoki a la pchła w cyrku, i właściwie nikt już tych żałośnie przesadzonych skoków nie używa. Ale jak się powiedziało A, można powiedzieć i B. Skoro seria VF ma słynąć z realizmu, to bądźmy konsekwentni do końca i wytnijmy zawodnikom żabie udka. Wiadomo, że realizm a grywalność to często dwie różne rzeczy, ale nie sądzę, by ktoś bardzo tęsknił za tym frrruuuuuuuuuuuu...

3. Dwie nowe postacie z całkiem nowymi stylami walki. Nie więcej! Inaczej trudno oczekiwać od gracza, by mógł naprawdę opanować VF do perfekcji (dobry mistrz walk zna na wylot każdą postać, a nie tylko swoją ulubioną). Chętnie też pozbyłbym się przy okazji kilku prawie dublujących się osobników i stopił ich w jedno: Sarah-Jacky, Jeffrey-Wolf, Pai-Lau...

2. Skupić się na fabule. Każda gra z serii ma jakąś fabułę, ale jest ona traktowana po macoszemu. Ok, w jedynce wygrał Lau Chan, w dwójce Akira, ale czy wiadomo coś więcej? Dzięki tajnemu filmowi z dwójki wiadomo, że złotoskóra, metalowa Dural to w rzeczywistości zamknięta w pancerzu kobieta, prawdpodobnie matka Kage'a. Ale już trzecia część gry to kompletna porażka (fabularna, oczywiście), bo choć chyba można się domyśleć, iż turniej wygrała Pai (to ona jako jedyna po pokonaniu Akiry na jego scenie i z perfektem posyła całuska i małpuje jedną z jego póz zwycięzcy, a więc wedle mojej skromnej opinii autorzy gry sugerują, iż zwycięzca z VF2 ma następcę). Tutaj Sega mogłaby się przypatrzeć, jak to robi Namco i wysnuć odpowiednie wnioski.

1. Realistyczna fizyka. Każda dotychczasowa bijatyka 3D bazuje na wcześniej przygotowanych klatkach animacji oraz detekcji kolizji. Akira pod-nosi nogę (animacja), w tym czasie np. Shun chce zaatakować obydwoma rękami (animacja), jeśli się nie zetkną, nic się nie stanie. Ale jeśli nastąpi kolizja (owa detekcja kolizji), wówczas w zależności od kilku warunków (np. kto zaczął pierwszy) jeden z ciosów jest kończony (np. animacja dalszej części ciosu Akiry), a druga animacja zostaje przerwana i zostaje puszczona nowa - tym razem reakcji na otrzymany cios. Ponieważ nic z tego nie jest oparte na prawdziwej fizyce, czasem widać jak np. postać jest w połowie ruchu, a potem nagle leży, albo np. czyjaś stopa przechodzi bez konsekwencji przez czyjąś głowę, itd. Realistyczna fizyka, przy detekcji kolizji z dokładnością co do piksela, otworzyłaby drzwi do kompletnie nieznanych, ale potencjalnie ekscytujących obszarów grywalności. Cała walka byłaby płynna i wyglądała jak filmowy pokaz...

Pięć rzeczy, których nigdy nie może być w VF4:

5. Zabrania się tajnych postaci w stylu wielkiego, niebieskiego i gadającego jeża czy też latającego purpurowego błazna. Wiadomo, że będą jacyś tajni osobnicy, ale niech to będzie ktoś z klasą, choćby Ryo z Shenmue (chociaż stawiam dolary przeciwko orzechom, że Ryo będzie od razu jedną z nowych oficjalnych postaci). Już nawet niech to będzie Alphabet Man, ale nie Sonic, na litość boską!

4. Wielopoziomowych etapów. Mamy już Ring-Outy i walenie przeciwnikiem o mur, co nie jest złe. Jest realistyczne. Natomiast spadanie sto metrów w dół a la DOA2 (świetna gra, przy okazji) zupełnie nie trzymałoby ducha VF3.

3. Żadnych rozbłysków, dymów z uszy, mechanicznych przeciwników, latających Holendrów i prądu z rąk. Ma to Tekken i mnóstwo innych gier i w porządku, niech tak będzie. Ale VF ma pozostać czysta i nieskażona niczym Joanna d'Arc. Jeśli Suzuki-san chce pokazać moc Naomi czy Dreamcasta, niech zrobi to realistycznie ruszającym się na wietrze ubiorem czy włosami, bogatymi tłami itp., ale - na Croma! - żadnych tanich efektów rodem z filmów klasy C!

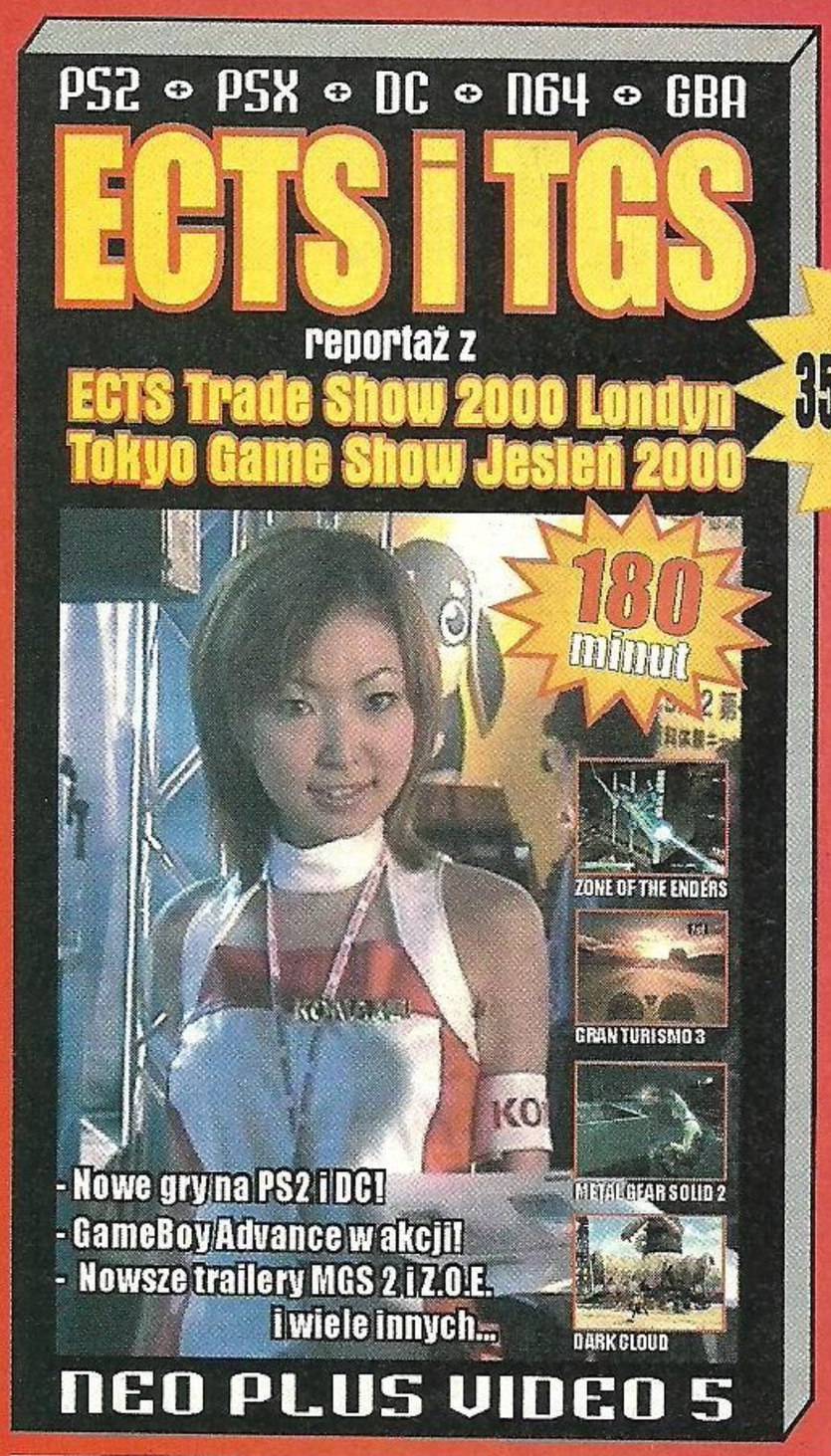
2. Żeby jakoś zbalansować p.3 dodam, że przesadzony realizm też ma swoje wady. W normalnej walce krew zaczęłaby lecieć w pierwszych 15 sekundach, a po supplexie Wolfa nikt by się już nie podniósł na nogi o własnych siłach. Poza tym, im dłużej walka trwa, tym bardziej zmęczeni zawodnicy i słabsze ich ciosy. Ale to zabiłoby grywalność (dlatego np. w grach RPG nikt nie musi się troszczyć o chodzenie do toalety kilka razy dziennie), więc wypracujmy rozsądny kompromis.

1. Bronie. No ja myślę, że nie ma sensu tego tłumaczyć. Jak ktoś chciałby zobaczyć bronie w VF4, to po prostu nie rozumie tej gry i niech zostanie przy fajerwerkach typu Tekken. Mnie zawsze przeszkadzało, jak ludziom latały kule ognia z ręki albo jak facet, który dostał 10 razy mieczem i powinien składać się z 10 plasterków, jak gdyby nigdy nic stoi sobie, ba! biega dalej. Jeszcze gdyby to były kije... Ale nie, nawet to odpada.

Macie własne uwagi? Piszcie, zawsze można coś sensownego przekazać na listy dyskusyjne, a nuż czesze je jakiś przedstawiciel Segi...

Adrian Chmielarz

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ



cena 35 + 4.90 = 39.90 koszty przesyłki

NEO PLUS VIDEO 5

reportaż z

ECTS Trade Show 200 Londyn
Tokyo Game Show Jesień 2000

- Neo Plus Video 5 najnowsza kaseta firmowana przez, jak łatwo się domyślić, Neo Plus.
- Na taśmie znajdziecie relację z dwóch kolejnych imprez, jakie odbyły się w roku 2000 - Tokyo Game Show Jesień 2000 oraz ECTS 2000 w Londynie
- Kaseta zawiera 180 minut, czyli 3 godziny premierowego materiału.
- Na kasecie znajdują się nagrania prezentujące w akcji najnowsze gry konsolowe na PlayStation 2, Dreamcasta, PlayStation, Nintendo 64.
- Utrwaliliśmy także pierwsze zetknięcie z nową konsolą GameBoy Advance oraz kilka gier, które widzieliśmy na tę maszynkę.
- Zamów już teraz i nie czekaj - kolejna kaseta NEO PLUS najwcześniej w czerwcu 2000 (po wystawach TGS i E3).

- CZAS: 180 minut
- KOMENTARZ: polski

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

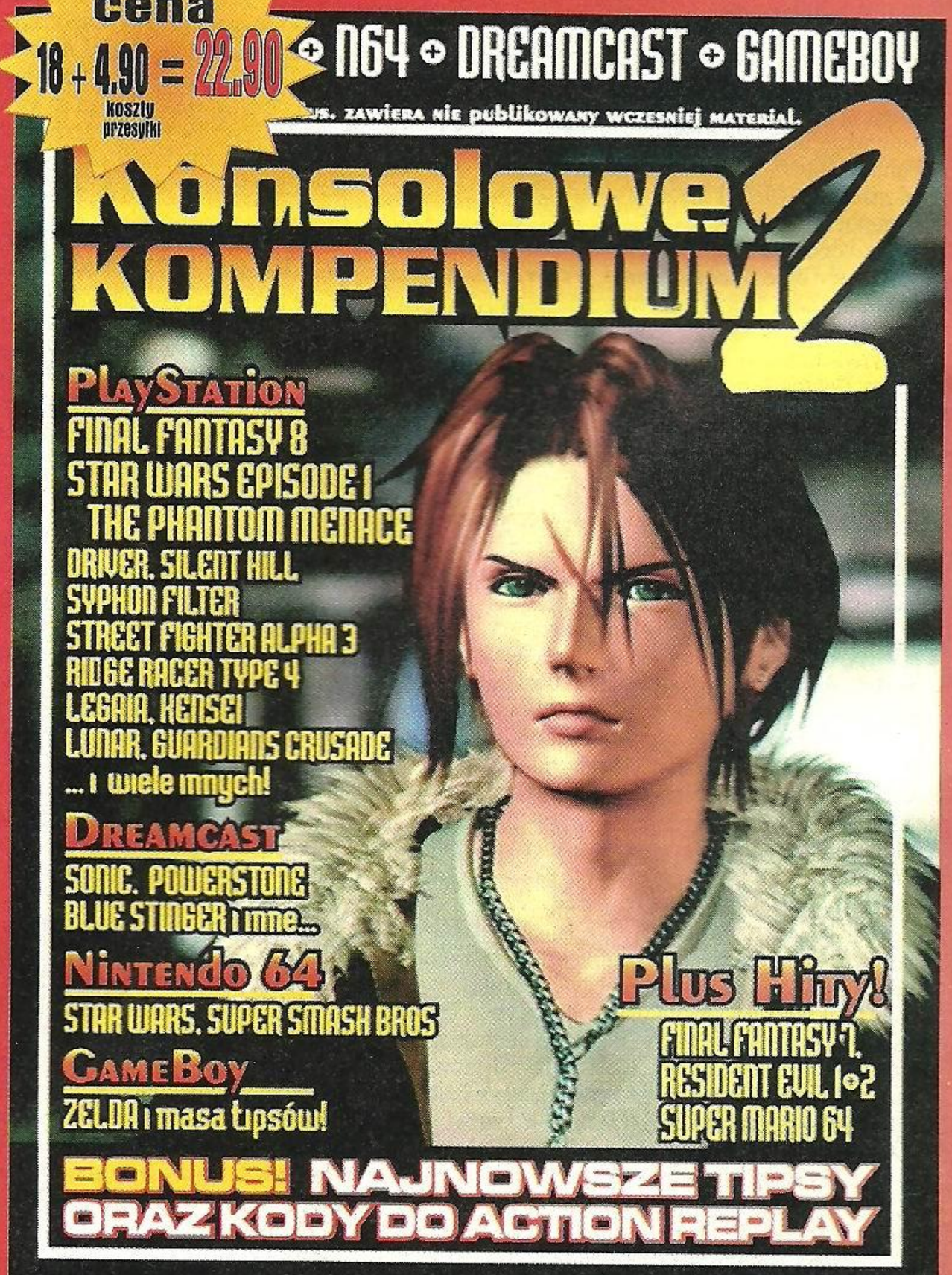
Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, RESIDENT EVIL 1, 2 I 3, FINAL FANTASY 7,
Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...
Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!
Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...
Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64
Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON - 31 gier

cena 18 + 4.90 = 22.90 koszty przesyłki



NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ W SKLEPIE UL

DAŻY WYSYŁKOWEJ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 33 zł
12 numerów - tylko 65 zł

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

cena 10 + 4.90 = 14.90 koszty przesyłki

IMA tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł ☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł)
Neo Plus numery:

PRODUKT zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

NEO PLUS VIDEO 1
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1
Wpłacam ana konto PHU Fat 29.90

NEO PLUS VIDEO 3
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1
Wpłacam ana konto PHU Fat 29.90

NEO PLUS VIDEO 4
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1 Wpłacam ana konto PHU Fat 39.90

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

NEO PLUS VIDEO 5
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)
NOWOŚĆ!

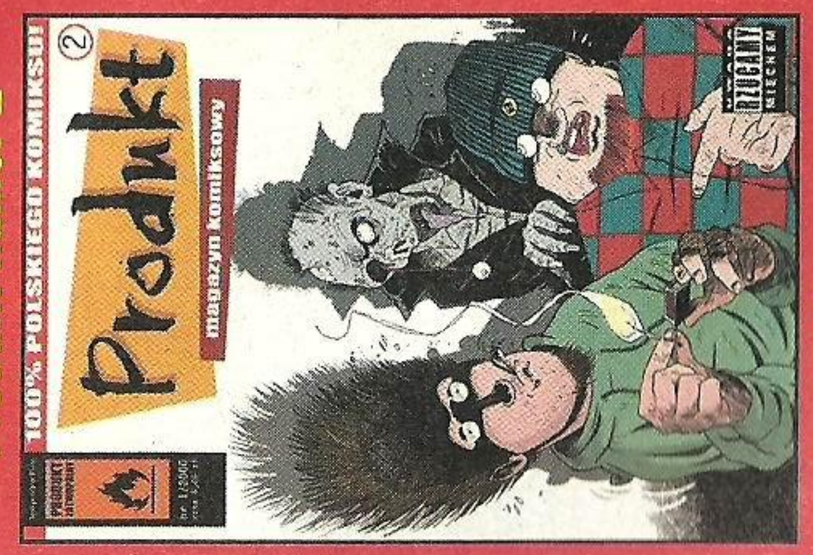
PRODUKTY FIRMO

PRODUKT

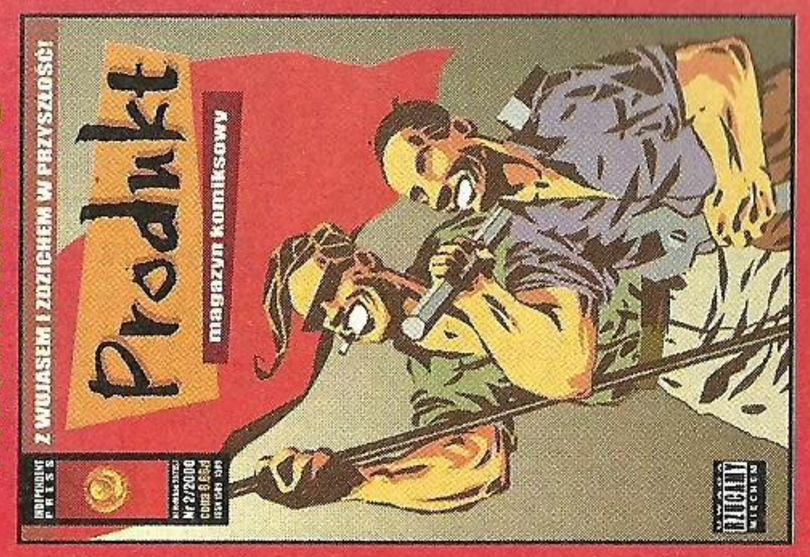
Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!

Produkt numer 1

Produkt numer 2



Produkt numer 3



Produkt numer 4

N+ Video 1, 3, 4

Kasety video z relacjami ze starszych imprez. Jeśli brakuje ci którejś do kolekcji, możesz je jeszcze zamówić.

cena 25 + 4,90 = 29,90 KOSZTU PRZESYŁKI

cena 25 + 4,90 = 29,90 KOSZTU PRZESYŁKI

cena 35 + 4,90 = 39,90 KOSZTU PRZESYŁKI

NASZE PRODUKTY MOŻES

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

		-				.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

		-				.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

		-				.....

telefon: .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

		-				.....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

VE NEO PLUS W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

NUMERY ARCHIWALNE NEO PLUS

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu. Szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

NEO PLUS nr 1 lipiec/sierpień 98
RECENZJE: Breath of Fire 3, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Ghost in the Shell, Klonoa, Pamzer Dragoon Saga, Tombi, Vigilante 8, Wild Arms, World Cup 98, Zero Divide 2 i inne...
EXTRA: Wywiad z autorami Vigilante 8
OPISY: Breath of Fire 3

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: Guardian's Crusade, Legend of Legaia. Mario Party, Rollcage, Silent Hill i inne...
EXTRA: FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!
OPISY: Syphon Filter 2, Silent Hill

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live 2000, Turok: Rage Wars, Thrasher Skate & Destroy, Twisted Metal 4
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 2 wrzesień 98
RECENZJE: 1080 Snowboarding, Banjo-Kazooie, BioFreaks, Heart of Darkness, Mission Impossible, Mortal Kombat 4, N2O, Parasite Eve, Tekken 3, Tommi Makinnen Rally i inne...
EXTRA: Dreamcast - czy warto czekać?
OPISY: Mortal Kombat 4

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, Viva Footmall i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w polsce raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga Frontier 2, Xena, Renegade Racers, NBA Jam 2000
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue, Zombie Revenge, Berserk i RE: Code Veronica, wywiad z Bitmap Brothers

NEO PLUS nr 3 październik 98
RECENZJE: Assault, Batman & Robin, Command & Conquer Red Alert Retaliation, Future Cop: LAPD, Iss Pro 98, Tenchu, Medievil, Moto Racer, WWF Warzone, Spyro The Dragon i inne...
EXTRA: Kobiety są... wymagające czyli cała prawda o grających dziewczynach
OPISY: WWF WARZONE, TENCHU

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom, SF EX 2 PLUS...
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza, historia i trzy recenzje nowych gier z serii: Code Veronica na DC, RE2 na N64, Gun Survivor na PSX

NEO PLUS nr 4 listopad 98
RECENZJE: Wild Nines, Oddworld: Abe's Exoddus, Ninja, COlony Wars 2, Duke Nukem: Time 2 Kill, Apocalypse, ODT, Unholly War
EXTRA: Final Fantasies czyli historia serii Final Fantasy oraz FOTA - wywiad z organizacją zajmującą się walką z piractwem w Polsce

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver, Ehrgeiz, Star Ocean: The Second Story, WWF Attitude, Lunar: Silver Star Story Croc 2 i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder, Mario Party 2, Ridge Racer 64, RollCage 2, Theme Park World, Top Gear Rally 2
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o nadciągających grach na PS2

NEO PLUS nr 5 grudzień 98
RECENZJE: Crash Bandicoot 3: Warped, Turok 2: Seeds of Evil, Nba Live 99, F-Zero X, Body Harvest, Knockout Kings, WCW/NWO Revenge
EXTRA: Kto to jest Gracz Hardcore'owy - test ze znajomości gier i opinie
OPISY: Medievil

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral, V-Rally 2, Virus, Disne's Tarzan, Echonight i inne...
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles, Army Men 3, Silent Bomber, Street Sk8er 2 i inne...
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynech dwóch supermordobić na PS2 oraz raport z Tokyo Game Show wiosna 2000

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda 64, Toca 2: Touring Cars, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 2, A Bug's Life, T'ai Fu, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach odtwarzających jej rolę oraz test japońskiego Dreamcasta wraz z pierwszymi grami
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY i RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, STar Wars Episode 1 The Phantom Menace, Wpieout 3 i inne...
EXTRA: ECTS 1999 czyli relacja z wystawy w Londynie

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing, Raycrisis, Daikatana 64, Ghoul Panic, Armorines
EXTRA: E3 2000 - Relacja z największego show Los Angeles, część pierwsza + pierwsze screeny z Metal Gear Solid 2!

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, Nba Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Master of Monsters, Glover, Actua Soccer 3
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY I RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, Berserk, Pokemon Stadium, Destruction Derby Raw,
EXTRA: E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza - test ze znajomości gier.

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: Akuji The Heartless, Attack of the Saucerman, Castlevania 64, Civilization 2, Metal Gear Solid, Syphon Filter, Sensible Soccer, Tiny Tank, WCW Thunder, Premier Manager 99 i inne...
EXTRA: ATEI 99 czyli raport z największej wystawy automatów w Londynie
HELP: Civilization 2, Star Wars: Rogue Squadron

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Cool Boarders 4, Crash Team Racing, FIFA 2000, Formula 1, GTA2, KO Kings 2000, MTV Snowboarding, Toy Commander i inne...
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2 - ponowne spotkanie

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon Valor, Beatmania, Dragon's Blood, Threads of Fate
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes, duże Importy

TEŻ KUPIĆ W SKLEPIE ULTIMA tel (022) 624-78-16

F.A.Q

Pozwoliłem sobie puścić w tej rubryce kilka więcej nieco bardziej osobistych listów i maili. Jednocześnie rozpoczynamy akcję pod chwytliwym tytułem "od łamusa do N-plusa". Na razie nie wiem jeszcze jaki ma mieć ta akcja charakter i o co ma w tym wszystkim chodzić, ale chciałem podzielić się z wami hasłem. O właśnie - może przyjdzie wam coś na myśl.
Jednocześnie bardzo przepraszam wszystkich, którym nie odpowiadam na maile - co ciekawsze wrzucam sobie do wersji alpha FAQ i odpowiadam na nie dopiero na łamach pisma. Wiem, że to trochę opóźnia jakąkolwiek odpowiedź, ale za to świadkami naszych kontaktów stają się wtedy tysiące fanów.

banan@neoplus.com.pl

Od fotoedytora Gulasha: w tym miesiącu nie ma galerii, bo nie przyszło nic ciekawego. I jeszcze jedno : Kitana i Mileena - dziewczyny!!! Zgubiłem tę dyskietkę z rysunkami, wyślijcie skany e-mailem albo flopa w liście. Sotty!!!

JUN TRACI FUN

Witaj Krzysztofie,
Jak tam sprawy się mają? Tak się właśnie zastanawiałem czy ciebie przypadkiem nie zaczęło nużyć to ciągłe lawirowanie w światku gier i rozrywki elektronicznej? Jakby na to nie patrzeć, to zajmujesz się tym biznesem już spory kawałek czasu. Wiem, że to praca (prawie) jak każda inna, ale ciężką rzeczą musi być przymuszanie się codziennie do gier przeciętnych lub po prostu słabych jak woda...
Ja straciłem swoją "prawdziwą" iskrę jakiś czas temu. Oczywiście interesuje mnie nowy PS, ale bardziej jako maszynka na której będę oglądać cudowne filmy Bruce'a niż ta, która będzie mnie bawić jakimiś skaczącymi ludzikami (bez obrazy).
Trzymaj się ciepło.

Miłosz z Opola

Witam po dłuższej nieobecności Jun Fanie.
Lawirowanie w światku gier i rozrywki elektronicznej raczej nie nuży. Nużyć może tylko rutyna, która wkrada się do życia każdego - tak samo wytwórcy lodów włoskich jak i recenzenta gier na konsole. Niewątpliwie po ujrzeniu w akcji już tych kilkuset czy może nawet kilku tysięcy tytułów pojawia się coraz większe znudzenie przy odpalaniu kolejnych jedynie powielających schematy gier, ale cały czas pojawiają się bardziej wartościowe tytuły. Nie muszą być nawet oryginalne - ważne, żeby były dopracowane i naprawdę niezłe. Od jakiegoś czasu pracę redakcji dosłownie paraliżuje rewelacyjny ISS EVOLUTION. I o to chodzi. Cały czas są i będą gry, w które chce się grać. Z czasem będzie ich coraz mniej, ale będą. Natomiast granie w rzeczy cienkie nie jest wcale tak bolesne jak może ci się to wydawać. Nic nie poprawia tak nastroju z rana, jak recenzyjne urżnięcie łba jakiejś żenującej grze. Po prostu czujesz, że zrobiłeś coś dobrego. A to też jest potrzebne. Życzę miłego oglądania filmów. Ale zobaczysz - może jeszcze kiedyś wrócisz do gier. Daj sobie chwilę, odpocznij od nich. Potem apetyt wróci. Też się trzymaj.

ŁAPACZE

Jak robicie screeny do gier?
Jak albo jakie listy trzeba pisać żebyście je wydrukowali?
Z góry dziękuję za odpowiedź.

piotrek@mazur.ikp.pl

Screenów do gier się nie robi. Na ich zdobycie jest kilka sposobów. Pierwszy to łapanie ich przy pomocy specjalnej karty wideo łączącej konsolę z komputerem. Drugi - to pobieranie specjalnie przygotowanych przez autorów gry screenów zamieszczanych na kompaktach z materiałami prasowymi lub na odpowiednich witrynach internetowych. I dobieramy je do gier, które opisujemy. Nie dajemy screenów ot tak sobie, więc ich zamawianie raczej nic nie da.

KURTURKA

BANAN NO ***** NIE MA NIC W NOWYM NUMERZE O NINTENDO BEZ PRZESADY CO?

Wiadomości z telefonów komórkowych to jest to co lubię najbardziej. Szczególnie te kurtuazyjne. Jako, że posiadacze Nintendo aktywowali się w ostatnim okresie odpowiem - opisujemy wtedy, kiedy na horyzoncie pojawiają się nowe gry.

ELEMENT SKŁADOWY

Cześć.
Chciałbym poruszyć pewien temat mianowicie składanki starych gier. Ja osobiście bardzo lubię stare, dobre hity ale uważam że wypuszczanie takich składanek mija się z celem. Po pierwsze: kosztują one prawie zawsze tyle samo co "normalne" gry, a mając do wyboru jakiś hit lub taką właśnie składankę wiadomo co wybierze gracz (no chyba, że ma już wszystkie super gierki a chciałby pograć też w coś ze starych dobrych czasów).

Już chyba wykształciło się grono graczy, którzy grali w te stare tytuły i czuje do nich spory sentyment.

Na PC też są kolekcje starych gierek, ale za odpowiednią cenę. Po drugie: mając konsolę nowej generacji lub chociażby PSX-a, trudno "jarać" się grafiką dawnych przebojów (chociaż i tak najważniejsza jest grywalność). Wreszcie po trzecie, najważniejsze: od czego jest internet i emulatory? Jest w sieci mnóstwo stron poświęconych właśnie emulatorom i grom na nie. Można je sobie ściągnąć i stworzyć własną kolekcję starych przebojów. Co więcej - to wszystko jest legalne i za darmo (no oprócz rachunków za telefon)!!! Ale jest jeden problem - trzeba mieć kompa.

No właśnie. Te gry są dla osób pozbawionych tego przydatnego skądinąd przyrządzenia.

Dlatego chyba tylko wychodzą te składanki - dla tych, którzy nie mają Peceta. Hmmm... Czyżbym odpowiedział sam sobie?

Dokładnie. Pozostaje tylko pytanie czy twoja odpowiedź cię usatysfakcjonowała...

Ps. Do braci konsolowej: przestańcie się kłócić i bluźnić na inne platformy, bo to nic nie daje. Grajcie i dajcie grać innym. Szanujmy się, przecież wszyscy jesteśmy Graczami.
Pozdrawiam

Adam "Wanton" Rugała, Opole

TEGO, NO...

Mam na imię Rafał i piszę do was z okazji OMEGA BOOST ZA FRAJER (ÓW). Muszę powiedzieć, że na początku wcale mi się ten pomysł nie spodobał bo jak to "w oku brata swego widzisz drzazgę, a w swoim belki nie widzisz".
Spytacie o co chodzi? Zaraz do tego wrócę. Wystarczył jednak jeden artykuł ignoranckich sprzedawczyków i od razu zmieniłem zdanie. Wracam jednak do oskarżenia. Graczem jestem nie od dziś (a pamięć mam dobrą) i jak się pewnie domyślacie nie jesteście jedynym pismem z "branży", które czytałem no i czytam oczywiście. Przez pewien czas kupowałem Secret Service, w którym chyba i wy zaczynaliście. No, przynajmniej niektórzy z was. Natrafiłem mianowicie w SS na recenzje pierwszych gier na N64, których autorem był Gulash - stąd pretensje pod waszym adresem. Opisywał on w tej gazetce Super Mario 64 i Pilot Wings 64. Muszę z tej okazji zauważyć jak pochlebnie się o nich wyrażał, szkoda że już zapomnieliście jaką N64 jest dobrą maszyną.

Następny fan Nintendo. Tym razem jednak zagranie nie fair. Powołujesz się na tekst sprzed kilku lat i pytasz czy zapomnieliśmy jak to kiedyś chwalona konsola jest teraz traktowana. No więc jest w N+ traktowana tak jak na to zasługuje. Są dobre gry - są dobre oceny. Nie ma gier - nie ma opisów. Pamiętaj - oceniamy tutaj gry, a nie konsole. A Nintendo rzeczywiście jest dobrą maszyną. Ale pojawiło się już kilka znacznie od niej lepszych.

Jednak do rzeczy. Chodzi mi o recenzję Mario 64. Jestem drobiazgowy i bardzo dużą wagę przywiązuję do możliwości

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Konkurs Coolboarders z Neo Plus 25

Pytanie: Jaka firma stworzyła dwie poprzednie części COOLBOARDERS? Odpowiedź: tworcą dwóch pierwszych części gry była firma UEP Systems.
Zestawy z czapeczką wygrali: Tomasz Maciejewski z Mogilna i Artur Klimek z Bydgoszczy. Nagrody pocieszenia wędrują do: Tomasz Zieliński z Fajsławic, Przemysław Piwowarski z Wyszkowa

Konkurs In Cold Blood z Neo Plus 24

Pytanie: wymień trzy inne gry autorów zespołu Revolution. Odpowiedź: na przykład Broken Sword 1, Broken Sword 2, Lure of The Temptress, Beneath the Steel Sky
Zestawy gier IN COLD BLOOD wygrali: Maciej Misiejuk z Gdańska, Waldemar Gondzik z Katowic i Szymon Kowalski z Konina.
Gratulujemy i zapraszamy do udziału w kolejnych konkursach!

technicznych sprzętu i grafiki, więc w oczy zakłuło mnie od razu stwierdzenie: "Najwyższa możliwa do uzyskania na telewizorze rozdzielczość, 30 klatek ultrapłynnej animacji na sekundę...". O ile z tymi 30 klatkami nie jestem w stanie tego sprawdzić, to najwyższa możliwa do uzyskania na telewizorze rozdzielczość to, to na pewno nie jest. Może się czepiam, ale sami tego chcieliście. I jeszcze źródło: jest to pierwszy numer SS w '97, recenzja Super Mario 64.

Rafał ze Szczecina

Tu Gulash: Cóż, wtedy wydawało mi się to najwyższą możliwą rozdzielczością. Młodziak byłem... Czas pokazał, że jest inaczej. Ale coś w tej recenzji musiało być, skoro do dziś ją pamiętasz...

SENS ŻYCIA WEDŁUG NEONA

Czytając korespondencję w N+ zastanawiam się jaka grupa wiekowa naszego chwalebnego społeczeństwa was czyta... Jakoś nie mogę pozbyć się uczucia, że granie na czymkolwiek stanowi sens życia wielu waszych czytelników. Teksty typu "był to najpiękniejszy dzień w moim życiu" (o otrzymaniu przez pewnego młodzieńca PSX-a od swoich starych) po prostu rozwalają.

Nie przesadzaj. Oczywiście z wiekiem priorytety się zmieniają, ale ja do dziś wspominam moment kiedy w wieku jakichś 8-9 lat zostałem obudzony przez rodziców, żeby zobaczyć niespodziankę jaką mama przywiozła mi z delegacji. Dodam tylko, że miała gumowe klawisze. Niespodzianka, nie mama. I był to jeden z najbardziej pamiętnych dni z moim życiu.

Cóż sam byłem zapalonym graczem. Mam kumpli którzy mając 20 - 22 lata potrafią rozmawiać praktycznie tylko o grach. To oldschoolowcy, którzy przewalili większość systemów grających. Ja sam posiadam Dreamcasta i peceta, w pracy siedzę non stop na necie i takie sprzęty jak PSX, Amiga, SNES, Sega, Gamegear, Atari, Spectrum czy Pegasus nie są mi obce (pamiętam, że kiedyś trafiłem nawet Ponga z dżojami w kształcie pokręteł...). Otóż do czego dążę - czy warto było przerypać te chyba już setki (tysiące?) godzin w wirtualnych, czasami absurdalnych światach?? Banan oceń sam jesteś recenzentem w jednej z najrzetelniejszych gazet konsolowych w Polsce.

Wracamy do pytania postawionego na początku przez Jun Fana. Warto było. Teraz wiem to już na pewno, bo bez gier nie osiągnąłbym tego wszystkiego co osiągnąłem. Ale te kilkanaście lat temu nie wiedziałem jeszcze co wyniknie z długich godzin spędzonych przed ekranem telewizora czy komputera. Z licznych kłopotów w szkole. No i oczywiście pozostaje satysfakcja, kiedy wspominam słowa wszystkich znajomych mówiących coś w rodzaju - zajmij się czymś poważnym bo co ty w życiu będziesz miał z tych gier.

Pewnie, czasami zastanawiam się jak po tylu latach Gulash nadal potrafi pisać swoje teksty z takim entuzjazmem (nie ma rutyny..?), to wasza praca w końcu, a z każdej pracy trzeba czerpać przyjemność... Może wirtualka jest najlepsza - laska cię nie zostawi, nie ma kaca, nie ma wyrzutów sumienia po zabiciu jakiegoś sukinsyna, możesz zostać bohaterem itd., itp. I'm to old for this shit - jak to mówił murzynek Danny G. w Leathal Weapon.
ciao,

Fragga

Gry potrafią dawać spora satysfakcję. Nie da się pomylić z nimi życia, ale potrafią się odwdzięczyć. Poza tym pamiętajcie - jeżeli macie te dwadzieścia parę lat to znaczy, że dorastaliście razem z grami. Następne roczniki będą już tylko korzystały z owoców ewolucji jaka dokonuje się w tej dziedzinie. A my byliśmy u zarania historii, która dla wielu rozpoczęła się wraz z małą paletką odbijającą kwadratową piłeczkę na ekranie czarno-białego telewizora.

SUGESTIE MILE WIDZIANE

CZE! Ostatnio myślałem! (a to się zdarza rzadko) i wymyśliłem kilka rzeczy na temat Neo Plus
1. Moglibyście podać adresy kilku wartych uwagi stron o konsolach (jęz. polski mile widziany) gdyż z moim dial-upem i naszą "kochaną telekomunikacją" nie mam czasu i pieniędzy na przeglądanie wzdłuż i wszerz Internetu
2. Fajnie by było abyście również umieścili na łamach neo+ kanały mirca o konsolach (lub też chaty).
3. A skoro jestem przy chatach to na waszej stronie można by umieścić chat, zwykły niekomercyjny chat z oferty "polchat-u". Zawsze to będzie można pokłócić się z innymi internautami o wyższości GameCube'a nad PS2 albo wspólnie powyzywać Billa (tego z Redmond) i ten jego cały Xbox (właściwie z tego całego Xboxa robi się całkiem niezła konsola, ale dopóki Miayamoto i Satoshi piszą dla Nintendo ja zostanę przy obozie wielkiego N).
To tyle z tego mojego myślenia lepiej wykorzystajcie te cenne uwagi, bo takie przebłyski geniuszu nie zdarzają mi się często!

miki

ps. Czy to prawda, że Nintendo i Sega mają utworzyć jedną spółkę, czy też jest to tylko plotka wywołana informacją o tym ,że obaj giganci pracują nad wspólną grą?

Jeżeli informacja taka zostałaby potwierdzona wrzucilibyśmy ją do newsów z krzykliwym czerwonym tytułem. Natomiast rzeczywiście od jakiegoś czasu krążą plotki mówiące o tym, że Sega ma pisać gry na inne platformy jako tzw. ghost developer. Oznaczałoby to, że mają pisać gry dla innych firm. Gry te nie ukazywałyby się jednak pod szyldem Segi tylko jakiejś podstawionej firmy. To chyba najbliższa (i całkowicie niepotwierdzona) plotka jaką słyszałem, a która mogłaby dotyczyć twojego pytania. A w kwestii internetu - kącik już jedzie...

SZPAK O CHICHOCIE

Wprawdzie na wszystkie moje ostatnie mejle zachodzi sik niesamowity z twojej strony, ale to nic, ja się nie zrażam i dalej zabiedzam.
Tym razem chcialem na temat ostatniego FAQ, a w szczególności o niejakim Laizer'ze (?) i jego alter ego Dr.Chichocie. Otóż, pomijając to że koleś jest niemałym sajcho, chciałem sprostować informacje na temat pewnego ruchomego obrazka produkcji bodajże belgijskiej. Mam tu oczywiście na myśli film p.t. "Człowiek pogryzł psa" - otóż film ten nie jest dokumentem, jak to sugeruje Laizer; jest tylko stylizowany na dokument. Proszę więc nie wciskać takiego kitu ludziom, bo gdybym zobaczył to "dzieło" i wiedział, że to dokument czyli historia jak najbardziej prawdziwa, wyskoczyłbym na trzecie piętro i (uwaga,uwaga - mój ulubiony, filmowy czasownik) kropnął sąsiadkę, bo mnie irytuje (bo właśnie tak to sobie poczyna bohater tego "dokumentu", a zabawę ma wyśmienitą).
Cholera, zaczynam dążyć do tego, że gra w np. SILENT SCOPE + obejrzenie dokumentu, w którym ktoś kogoś zabija = zakup guna i rozwalenie komuś banki. Nie o to mi chodziło. Chodziło mi o ten film - po prostu jest to syf straszliwy, a ktoś marnym kosztem sprzedał ten beton poprzez najbardziej wieśniacką strategię reakcji szokowej (or smth - miałem kiedyś coś o tym na marketingu).
Kolesie od "Blair Witch Project" przynajmniej mieli pomysł, żeby wykorzystać do wy...yyy...ciułania ludzi Internet. A to... to jest po prostu syf robiący wielkie halo (chociaż może ja robię większe tym tekstem) poprzez oddziaływanie na reakcje (tym razem miałem to na socjologii). Producent to lama, a ja zbulwersowałem się tak dlatego, że słowa "człowiek pogryzł psa" ukazały się w jednym z moich ulubionych wydawnictw (wiem że lecisz na wazelinę, więc masz tu parę deka, hiehie <- głupi śmiech).
pzdrr

Shpaq aka Screwball

Zgadzam się ze Shpaqiem. A teraz z nieco innej beczki. Wokół "Człowiek pogryzł Psa" było swego czasu trochę szumu. Ale film był pokazywany w kinach. A taka na przykład "Dogma" Kevina Smitha nie przebiła się przez zwarty kordon pozornych obrońców wiary i czci. Niestety - po raz kolejny film, który śmiał w nieco inny sposób zaprezentować kwestie wiary (tutaj - humorystycznie) przegrał z ociekającym krwią pseudodokumentem. W meczu rozsądni ludzie - "prawdziwi wierzący", do przerwy 0:1.

OMEGA BOOST ZA FRAJER(ÓW)

„...To dwiebzdury o konsolach jaką znalazłem w Auto Świecie nr 42 (290) 18 października 2000 w rubryce "Porady" (strona 42).

Dzięki takiemu wyposażeniu pasażerowie tylnych siedzeń zasiadają w pierwszej klasie, mogąc oglądać filmy, buszować po internecie lub grać na konsolach komputerowych

"konsole komputerowe" - ci zafajdani pececiarze wszędzie go widzą i nie mogą się pogodzić z tym, że konsole powoli wypierają piece jeżeli chodzi o rozrywkę. Chociaż za plus należy uznać recenzję gry 4 Wheel Thunder w wersji na DC!!!

Na rynku gry samochodowe pojawiają się nie tylko w wersjach na peceta. Także posiadacze konsol Dreamcast mogą cieszyć się ciekawymi grami. 4 Wheel Thunder wyprodukowany przez firmę Kalisto to ciekawa

Ale po stwierdzeniu, że "także posiadacze konsol Dreamcast mogą się cieszyć ciekawymi grami" ręce mi opadły. Cóż, posiadacze innych platform niż PX i DC nie mogą liczyć na gry dobre ;) Tym bardziej samochodowe - w końcu GRAN TURISMO nic nie znaczy i na Pececie jest takich gier (masa fur, tunning i dziesiątki godzin świetnej zabawy) po prostu zatrzęsienie;).“

Łukasz Szewczyk

No i do Łukasza leci gra. Komentarz. Nie wiem czy jest potrzebny. Arbitralne stwierdzenie weryfikujące jakość gier na Dreamcasta może spowodować chyba tylko jedną reakcję. "A łyżka na to - niemożliwe..."

W sprawie reszty wycinków. Przyszło ich sporo, ale dzięki za wskazania literówek czy drobnych błędów w nazwach lub tytułach gier robionych przez inne pisma konsolowe. Nie o to chodzi. Jeżeli chcecie złowić jakiegoś większego buga w tych pismach, to szukajcie prawdziwych bzdur. Chodzi nam o piętnowanie niewiedzy, ignoranctwa i zwyczajnej głupoty. Zapraszam do dalszego szukania na nożyczki i żyletkę drodzy Holmesi...

**Szanowna Redakcjo!
Pragniemy bardzo gorąco podziękować za przewspaniałą nagrodę, którą, niewątpliwie jest PlayStation 2. Możliwość wzięcia udziału w tak wielkim konkursie z cenną nagrodą dała nam motywację aby stworzyć to, co mogliście oglądać podczas oceniania prac. Jednakże trzeba zaznaczyć, iż była to nasza pierwsza produkcja tego typu. Na co dzień tak naprawdę zajmujemy się muzyką i w świecie filmu postawiliśmy dopiero pierwszy (i to udany) krok. Tak czy inaczej konsola wraz z grą stoi (a właściwie leży) dumnie na biurku. Mamy nadzieję, że podczas oglądania naszego mini-filmu bawiliście się chociaż po części tak, jak my przy jego realizacji.
Jeszcze raz serdecznie dziękujemy i... może do następnego konkursu!**

Henryk i Karol Iwan

Spoko chłopaki. Kreatywność młodych twórców jest rzeczą, której coraz bardziej nam brakuje. Macie talent, możliwości i zacięcie - próbujcie! Miłej zabawy z PeEsem Drugim i RIDGE RACER V.

PRZEDWCZESNA DECE'ASTULACJA

HAY!
NICKNAME:Burt
RASE:HUMAN
SEX:MAN
AGE:24
KUR.....co ja chrzanię!
Sorry za ton, ale dzisiaj tj.03.11.00 nastąpiło u mnie apogeum gorączki "PS 2" i, i.....i...i...i.i.i.i.i... kupiłem Dreamcasta, nie wydoliłem z dalszym przeciąganiem przez pana K. Kutaragi i jego żółtych, kurduplowatych skośnookich pobratymców z Soooony premiery ich nowego sprzętu w naszym dziwnym kraju.
Powiedziałem sobie - pierniczę już nie mogę... dawaj do sklepu... nim się skapnąłem byłem już w chacie, przed moją 32-calówką i zamiatałem w F355 Challenge mister Suzuki'ego. Ani się obejrzałem a po kilku minutach wszelki napal związany z PS2 prysł w zapomnienie. Dzięki ci Sego za lekarstwo i wybawienie....
Mały manifest do ludzi napalonych na PS2: gracze wszystkich krajów ulżyjcie sobie dzisiaj z Segą, a za rok kupcie sobie co tam sobie chcecie, a grzech samoumęczenia własnego umysłu czeeeeeeekaniem zostanie wam zapomniany.
Róbcie skok w bok w inny system póki czas... to wam na pewno nie zaszkodzi... a poszerzy ino wasze pole patrzenia. Właściwie to jesteśmy wszyscy tylko graczami, całe życie to jedna wielka gra, niezależnie od tego jakiej marki szkieł kontaktowych używamy widzimy to samo... kolesie w rządzie... syf na ulicach... informacje poddawane starannej obróbce w mediach podawane nam tak jak Oni tego chcą...etc. Z pozdrowieniami dla całej redakcji NEO PLUS i dalszych sukcesów na wszelkich płaszczyznach przesyła BURT alias Rambi from Jelenia Góra (Gdzie to właściwie jest? Gdzie ja właściwie jestem ?) Opublikujcie to na swych łamach, a może załagodzi to rozłam wśród właścicieli konsol i wrzuci ich do jednego wora.

Wrzuci czy nie wrzuci - Burt wskazał dosyć ciekawe zjawisko, które można było zaobserwować już podczas premiery PS2 w Stanach. W momencie premiery konsoli PS2, sprzedaż Dreamcasta także poszła do góry. Prawdopodobnie wiele osób, które z naszykowanymi portfelami wybrały się określonego dnia do sklepu z zamiarem przyniesienia do domu nowiutkiej, pachnącej jeszcze fabryką konsoli Sony zawiedli się srodze i nie mając perspektywy zakupienia PS2 w najbliższej przyszłości wydali kasę na dwa razy tańszego DeCeka. Z jednej strony posunięcie Sony z wyprodukowaniem mniejszej liczby konsol może okazać się doskonałym chwytem marketingowym, dzięki któremu nowa konsola Sony będzie na ustach wszystkich jeszcze przez jakiś czas, ale z drugiej... Z drugiej może okazać się, że część wyznawców Soniaka przejdzie na Decetyzm. Zobaczymy jak sytuacja przedstawi się w Polsce.

PRAWDY

1. Mówiliście, że konsole to wasza religia.

Tak pisaliśmy.

2. Skąd u was takie zainteresowanie xboxem

Zapowiada się ciekawa konsola.

3. Nie za dużo o nim?

Chyba nie. Nawet jednej recenzji jeszcze nie było.

4. Jak rozwiążecie problem z platformami, którymi się zajmujecie? (góra okładki?)

Po prostu je dopiszemy.

5. co słychać w redakcji? wszyscy zdrowi?

Polo z kki

Spoko. Grabarz przechodzi wietrzną ospę, ale na szczęście choroba go oszczędziła i przebiega lekko. Nie jestem nawet pewny czy przypadkiem już nie przebiegła.

NES STRIKES BACK

Yo!(i tu pokłony dla Zella).
Piszę do was w związku z listem dotyczącym wyższości NESa nad innymi konsolami (N+26). I bez żartów muszę stwierdzić, że to prawda! Pojawienie się Pegasusa rajcowało graczy (przyszłych graczy) bardziej niż pojawienie się np: PS2! Pamiętacie pierwszego Super Mario? Mogłem go katować dzień i noc, 24 godziny na dobę i mimo, że ówczesna konsola nie miała możliwości save'owania (po skusze wciąż od początku) to grałem na maxa! Wiecie dlaczego GameBoy ma takie powodzenie wśród graczy? Bo ostatnio zaczynają odgrzewać na niego staroszkolne gierki, a to hardcore'owcy lubią najbardziej! Sam mam rozwalonego pada od NESa, którego zniszczyłem gdy udzielił mi się brak save'owania! Nie znaczy to, że mam tylko Pegasusa. Mam N64, GBC i szykuję się na GBA i GameCube. Mam też starego dobrego Saturna. Ale najwięcej gier i tam mam na Nesa! Jaki z tego morał? Nie ma to jak oldschoolowe gierki!

Hien

W świetle next-genowych wojen, list Hiena jest tak zaskakujący, że straciłem wszystkie argumenty. Jedyne co mogę zrobić to wskazać pewną nieścisłość - GameBoy nie zawdzięcza swojego powodzenia temu, że "ostatnio zaczynają odgrzewać na niego staroszkolne gierki". Ta konsolka sprzedała się w ciągu ponad dziesięciu lat w liczbie 100 milionów egzemplarzy.

BRITNEY MUSI ODEJŚĆ

Jakoś nie opuszcza mnie takie dziwne wrażenie, że do waszej gazety piszą ostatnio tylko zaślepieni wielbiciele larwy-Spears. Tak, motylem to Ona nie jest, ale nie o tym chciałem napisać. Spójrzcie sami. Jeden fan krytykuje Banana za nieprzychylne słowa na temat jego gwiazdeczki. Drugi chciałby, aby stała się Ona niejako maskotką nowej konsoli Sony. Cóż za absurdalny pomysł? Apeluję żebyście zakończyli po tym liście raz na zawsze kwestię tej pseudo wokalistki, sztucznego tworu popkultury. Chyba macie ciekawsze tematy drodzy redaktorzy? Wystarczy, że na każdym niemal kanale telewizyjnym zmuszony jestem ją oglądać, podobnie zreszta jak w prasie, czego najlepszym przykładem jest niestety Neo Plus.

Tricky Kid

No fakt. Jakoś zupełnie nie zauważyłem, że pod powłoczką dyskusji na tematy okołogrowe zaczęliśmy propagować postać nie do końca przez wszystkich lubianej Brit. Zaskakujące jest w tym wszystkim to, że pisząc o niej posługujesz się wielką literą... Ale rozumiem o co chodzi. Niniejszym proszę wszystkich o zaprzestanie przysyłania jakichkolwiek listów dotyczących panny Spears. Jednocześnie dla utrzymania równowagi proszę o jakieś ciekawe zdjęcia, ulotki i wycinki Justina z 'N Sync oraz Nicka z Backstreet Boys.

JEDNA WIELKA RODZINA

PSX-a mam od roku i mam w związku z tym dwa pytania:
1. Są różne grupy: skini, rockersi, punki, a jak mówi się na PSX-owców i jak się to czyta?
2. Jak wielbiciele PSX-a się ubierają, jakie mają długie włosy itd.

Ventura

To dosyć łatwe. Już patrząc na moich kolegów redakcyjnych bez trudu mogę podać co bardziej charakterystyczne cechy. Konsolersi, bo tak ich nazywamy, są z reguły: dosyć niscy, wysokiego wzrostu, z kozią bródką, bez zarostu, o sokolim wzroku chronionym oprawkami okularów i jasnych włosach barwy smoły. Tak, to coś w tym stylu.

PYTANIE BEZ ODPOWIEDZI

Proszę o radę w pewnej sprawie. Co się bardziej opłaca: kupić sprowadzoną konsolę i mieć ją wcześniej niż inni, czy kupić ją jak tylko będzie polska premiera, czy też może poczekać z rok aż stanieje i dopiero zdecydować się na zakup? Oczywiście chodzi o PS2.

G-Master

Wszystko zależy od tego na czym ci zależy - dokładnie tak jak to przedstawiłeś. W zależności czy zależy ci na czasie, serwisie czy kasie. My nie możemy za ciebie dokonać tego wyboru. Jeżeli jesteś w stanie wytrzymać to radziłbym zaczekać trochę, aż cena spadnie i pojawi się więcej gier. Poza tym, czym bliżej premiery nowych konsol Nintendo i Microsoftu tym większa szansa na zbicie ceny przez dystrybutora. Jeżeli jednak nie możesz czekać... Sam wiesz.

JĘZYK WAŻNA RZECZ...

Banan, bardzo bym prosił o odpowiedź na pytanie, które zastanawia mnie już od dłuższego czasu, a niestety jeszcze nigdzie nie znalazłem na nie odpowiedzi. Chciałbym się dowiedzieć w jakim stopniu trzeba znać język angielski, aby móc bez problemu porozumiewać się z producentami i dystrybutorami gier komputerowych z zagranicy. Jeździcie często na różne imprezy: ECTS, E3, Tokyo Game Show i jest tam wiele firm z różnych państw. Zdecydowana większość z nich mówi po angielsku, jednak jedni robią to lepiej, a drudzy gorzej, jeszcze ktoś inny może mieć dziwny akcent. Jeżeli możesz to powiedz jak wy sobie dajecie z tym radę i czy są z tym jakieś problemy? Mieszkałeś cztery lata w Chinach, jak dobrze znasz ich język?

Krystian z Łodzi

Jeżeli ma się jakieś podstawy, to angielskiego można poduczyć się z gier. Jednak to samo w sobie nie wystarczy do opanowania w stopniu umożliwiającym swobodną komunikację. W Tokio angielski jest praktycznie bezużyteczny, ale na pozostałych imprezach - przydaje się bardzo. Generalnie widywałem ludzi znających angielski średnio i bardzo dobrze dających sobie radę podczas rozmów z przedstawicielami firm. Rdzenni Anglicy i Amerykanie są życzliwi i pomagają w czasie rozmowy, a mieszkańcy innych krajów bardzo się starają, więc z dogadaniem się zwykle nie ma większych problemów. Gulash pomyka po angielsku jak trzeba i już go sobie tam parę pań z różnych ciekawych firm upatrzyło. Ja sam mógłbym napisać o trzech latach nauki w szkole z wykładowym angielskim, a następnie o czterech w liceum Kopernika w Warszawie też z częścią przedmiotów wykładanych po angielsku, ale tego nie zrobię bo nie lubię się chwalić.

POZDROWIENIA

Czy moglibyście zamieścić w N+ pozdrowienia od całego zespołu i od kochanej dziewczyny dla szeregowego Damiana Pelikana, który niestety musiał porzucić swoją konsolę, gdyż dopadł go zaszczyt obrony granic naszego kraju. Prościej mówiąc został powołany do służby wojskowej w Pomorskim Oddziale Straży Granicznej w Szczecinie. Już nie może się delektować Finalem czy Residentem, chyba, że w nocy ktoś go wyrwie ze snu (kaprale) aby odkryć ukryty klejnot w Crashu. Bardzo o to proszę - na pewno się ucieszy.

Ela ze Starogardu

Pozdrawiamy Damiana i życzymy jak najszybszego powrotu do kochającej i najwyraźniej zorientowanej w kwestii konsol dziewczyny. Gratulujemy wybranki serca wykazującej się taką inicjatywą.

OSZCZERSTWA?

Cześć! Piszę w sprawie 2 listów - Patiego i Oskiego. Nie pisali tam nic (tzn. w CDA) takiego, o czym wy obaj piszecie. Oto dokładna treść: "W roku 2001 z gry wypadnie DC, a na arenie zostaną PS2 i Xbox oraz nieoficjalnie zapowiedziana konsola Nintendo Dolphin". Osobiście się z tym nie zgadzam, bo pismo podaje za mało argumentów odnośnie wypadnięcia DC z rynku. Jest to tekst z numeru 06/2000. Aha - czy to prawda z tym oficjalnym dystrybutorem Segi w Polsce? Jakoś nie bardzo chce mi się w to wierzyć.

Łukasz z Wrocławia

W porządku. Dlatego właśnie w poprzednim numerze podaliśmy, że prosimy o dokładne informacje, a najlepiej do tego - wycinki ilustrujące jakieś wypaczenia w prasie.

DOWCIPNY INACZEJ

Jestem posiadaczem Nintendo 64 i gram na nim już od 3-4 lat. Jak sami zresztą wiecie właścicieli tej maszynki jest w Polsce zaledwie garstka, postrzegana przez niektórych jako posiadacze Commodore 64 czy Pegasusa. W Polsce nie ma żadnej gazety w całości poświęconej N64, kupuję więc angielski N64 Magazine (45 złotych w Empik-u). Cieszę się, że w N+ N64 jest obecne, ale dlaczego nie daliście opisu do TUROKA 3, pozycji bardzo ważnej dla posiadaczy tej konsoli? Zamiast tego daliście opis do gry COUNTDOWN VAMPIRES, oczywiście na PSX-a. Dzięki chociaż za plakat PERFECT DARK i mini opis przejścia do tej gry. To prawdziwy killer i chciałbym się dowiedzieć co miała na myśli osoba pisząca w zapowiedzi o tej grze w N+04 np.: "...nowe, niezbyt atrakcyjne dziecko Rare", "Jedno trzeba panom z Rare przyznać. Po klęsce z GOLDENEYE, dokładnie przeanalizowali wszystkie wpadki", "Cóż - jeżeli Rare chce dalej kroczyć po tej bardzo kruchej i niepewnej ścieżce to ich sprawa. Ale my wiemy swoje i w przyszłym numerze sześć stron o CHAMELEON TWIST 2." Zgrywaliście się czy co? Pod koniec pozdrawiam Michała i time2Die, który napisał do numeru 25 całą prawdę.

Paweł z Żyrardowa

Niestety najwyraźniej to, co od jakiegoś czasu coraz bardziej natarczywie sugerują mi znajomi z Gulashem na czele może być prawdą. Moje "dowcipy" coraz częściej rozumiem już tylko ja sam. Nie powiem - bawię się we własnym towarzystwie całkiem nieźle, ale to chyba nie wystarczy. Wobec tego od zaraz zaczynam terapię szokową, która powinna zaowocować sporą liczbą prześmiesznych żartów z puszczaniem bonków, ślizganiem się na skórce od nomen omen - Banana (hahahahahahahaha) i wpadaniem do basenu. W swoich tekstach wykorzystam całą gamę slapstickowych zagrań ze starych filmów, czym niechybnie zdobędę sobie rozgłos i sympatię tłumów.
Ooooo... Pryk. Buhahahahahahahaha!

IDŹ NA CAŁOŚĆ

1. Na jakie oceny zdaliście maturę i czy granie przeszkadzało wam w przygotowywaniu się do niej (pytam, bo w maju mam maturę i szukam pocieszenia).
2. Co to za gościu od korekty? (mistrz kłamstw, nowy jakiś?).
3. Infogrames to fagasy! I w dodatku ściemniają. Przecież PS2 ma anti-aliasing. Ja chcę MUNCH'S ODDYSEE na PS2! Chcę puszczać pierdy ABE'm! Pieprzony Bill, wszędzie wsadzi swoje wredne łapska. Na dodatek zwinął jeszcze MGS2, SILENT HILL 2 i chce jeszcze Final Fantasy. Tego za dużo. Przecież Xbox to pecet! Swoją drogą, ciekawe ile go to kosztowało?
4. Kto pisze newsy? (fajnie się rymuję-neo plus nius).
5. Dajcie adres jakiegoś irc'a lub czata o psx-ie w USA.
To by było na tyle. Trzymcie się tam wszyscy.

Marcin z Siemianowic

1. Różnie to bywa. U mnie - Geografia 3, Angielski 5 i zwolnienie z ustnego, Polski 3 i 4.
2. Mistrz Kłamstw jest postacią tak ulotną jak jego słowa. Stąd nie bardzo wiem jak go opisać.
3. Na pewno kosztowało go to sporo. Na internecie natychmiast pojawiły się plotki mówiące, że Abe sprzedał się Microsoftowi i trudności programistyczne nie mają tu nic do rzeczy. Na stronie internetowej Oddworld Inhabitants pojawił się nawet specjalny wierszyk, w którym przed [podobnymi zarzutami broni się ekipa tworząca grę (już tylko na Xboxa) z Lorne Lanning na czele. Z pewnością jakąś rolę w całej tej sprawie odegrały pieniądze. Zobaczymy, zobaczymy...
Aha - no i do znudzenia będę to powtarzać - Xbox to nie pecet. Zaczekaj chociaż z osądem do czasu premiery.
4. Zależy. Te ze słabo zrozumiałymi dowcipami - czyli większość - ja. Nadaje ja Gulash, a ja realizuję. Chociaż ostatnio znowu dobrał się też do nich Gulash, żeby wesprzeć mnie w sytuacji podbramkowej.

ŁAŃCUCHY NAIWNYCH

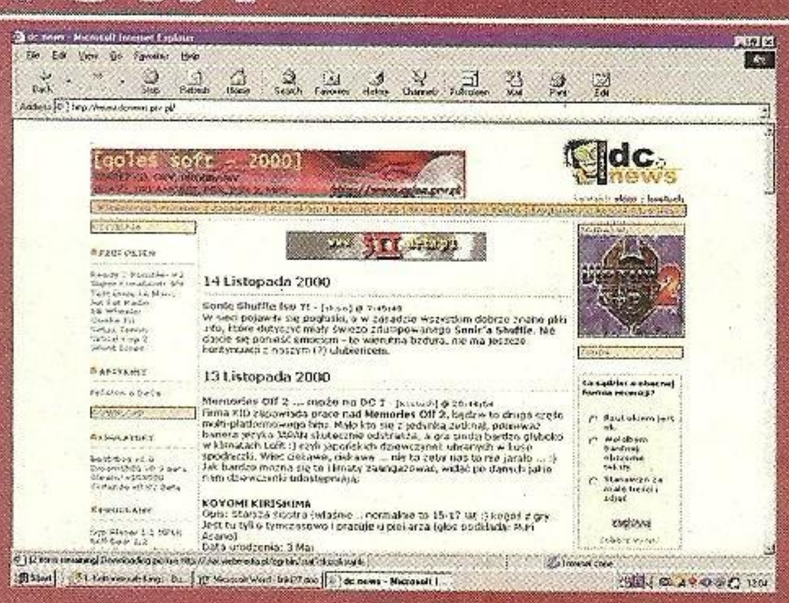
Otrzymałam prośbę ciężko chorego chłopca z Anglii o przesłanie pocztówki z życzeniami zdrowia. Chłopiec ten cierpi na nieuleczalną chorobę - nowotwór mózgu. Pozostało mu niewiele życia. Jego największym marzeniem jest zostać wpisanym do księgi Guinessa jako adresat największej ilości życzeń zdrowia. Prosimy o wsparcie chłopca przez wysłanie niniejszego listu do dalszych 20 instytucji. /Do dziś łańcuch nie został przerwany/ Adres chłopca brzmi: Draing Sherold 35;Shelby Road E-Surrey SNALD England / Anglia
 Pocałuj kogoś kogo kochasz, kiedy otrzymasz ten list. Uczyni to cud. Ten list został wysłany do Ciebie na szczęście. Oryginał znajduje się w Nowej Anglii. Okrąży Świat kilka razy, teraz szczęście zostało wysłane do Ciebie. Otrzymasz szczęście w ciągu 4 dni od daty otrzymania tego listu jeśli odeślesz go dalej. To nie żart. Otrzymasz je na pewno. Wyślij ten list do ludzi, o których wiesz, ze potrzebują szczęścia. Nie wysyłaj pieniędzy, ponieważ szczęścia nie można kupić. Nie ma na to ceny. Nie zatrzymuj tego listu. On musi opuścić twoje ręce w ciągu 96 godzin. Oficer RAF-u otrzymał 10 tysięcy dolarów, Jacek Wlot wygrał 40 tysięcy stracił je, ponieważ przerwał łańcuch. Natomiast Gorwal stracił żonę w ciągu 6 dni po otrzymaniu tego listu. On zawiódł kontynuację tego listu mimo, że przed śmiercią żony wygrał 96 tysięcy dolarów na loterii. Pieniądze zostały przyniesione do domu w ciągu 4 dni po tym jak zdecydował się odesłać ten list. Proszę wysłać 20 kopii tego listu, a zobaczysz co stanie się w ciągu 4 dni. Łańcuch pochodzi z Wenezueli i został napisany przez misjonarza w SONLAN DONTZ (Ameryka Południowa). Ponieważ kopie muszą krążyć po świecie musisz wysłać je do znajomych i przyjaciół. Po kilku dniach otrzymasz niespodziankę. To prawda nawet jeśli nie wierzysz w zabobony. Zwróć uwagę na Constantina P. Otrzymał łańcuch w 1963 roku. Poprosił sekretarkę o sporządzenie 20 kopii i wysłał je. Parę dni później wygrał 29 mln dolarów na loterii. Amelia Wiel otrzymała list i zapomniała, że list musi opuścić jej ręce w ciągu 96 godzin. Utraciła pracę. Później po odnalezieniu listu wysłała 20 kopii, niedługo dostała lepszą pracę. Dolan Maranila otrzymał list i po 9 dniach zmarł. PROSZE NIE WYSYLAC PIENIEDZY, PROSZE NIE IGNOROWAC TEGO LISTU !!!!!!

Od jakiegoś czasu moja skrzynka jest zapychana śmieciami, które możecie podziwiać na górze. Te łańcuchy szczęścia krążą po świecie od cholery czasu i najwyraźniej nie przestają bawić ludzi. Jednym nudzi się i dzwonią do straży pożarnej udając, że gdzieś się pali, inni sikają na przechodniów z balkonu, a jeszcze inni - chwytają za pióro lub siadają do klawiatury i wymyślają kolejną ckliwą historyjkę. Co kraj to obyczaj.
Wydaje mi się groteskowe, kiedy dostaję kilka różnych maili z rozmaitymi łańcuszkami, z których każdy rozpoczęty został przez nieuleczalnie chorego chłopczyka czy dziewczynkę, którego jedynym marzeniem jest wpis do księgi rekordów Guinnessa. Myśl, że co miesiąc jakiś chory chłopiec czy dziewczynka spychałby dzięki przyjaznym duszom, których nigdy nie ujrzy na oczy, jakiegoś innego chłopca czy dziewczynkę z pierwszego miejsca w kolejce do rekordu wydaje mi się po prostu makabryczna. Brzydzi mnie też dołączenie do tej prośby o przekazywanie wiadomości dalej gróźb kar i obietnic nagród (zawsze pieniężnych) - swoistej metody kija i marchewki dla podtrzymania łańcucha.
Jeszcze żałośniejsi są ludzie, którzy takie łańcuchy podsyłają znajomym licząc na obiecywane profity - autor tego powyżej postanowił upiec dwie pieczenie na jednym ogniu, wklejając do maila aż dwa łańcuszki. Już nawet nie będę wspominał o misjonarzu w Solan Dontz, który swoją życiową misję jaką stało się rozesłanie do ludzi listów rozpoczął pewnie z pół wieku temu, kiedy komputery miały jeszcze wbudowane liczydła.
Ok. Jeżeli macie wątpliwości - nie odesłałem tego maila nikomu. Jest teraz 05:29 w nocy, 14 listopada. Maila dostałem od pewnego Kuby, którego nawet nie znam (a już nie lubię) 12 listopada o godzinie 16:24. Jeżeli coś pójdzie nie tak - za dwa dni zostanę znaleziony gdzieś pod biurkiem albo w śmietniku.
A jeżeli koścista ręka misjonarza z Sonlan Dontz jednak po mnie nie sięgnie - to w numerze znajdziecie solve'a do FFIX, którego jeszcze nie skończyłem, a mam na to równo dwa dni. No i niczego nie ryzykując przekonacie się, że takie łańcuszki można bezboleśnie przerywać.

KĄCIK INTERNETOWY

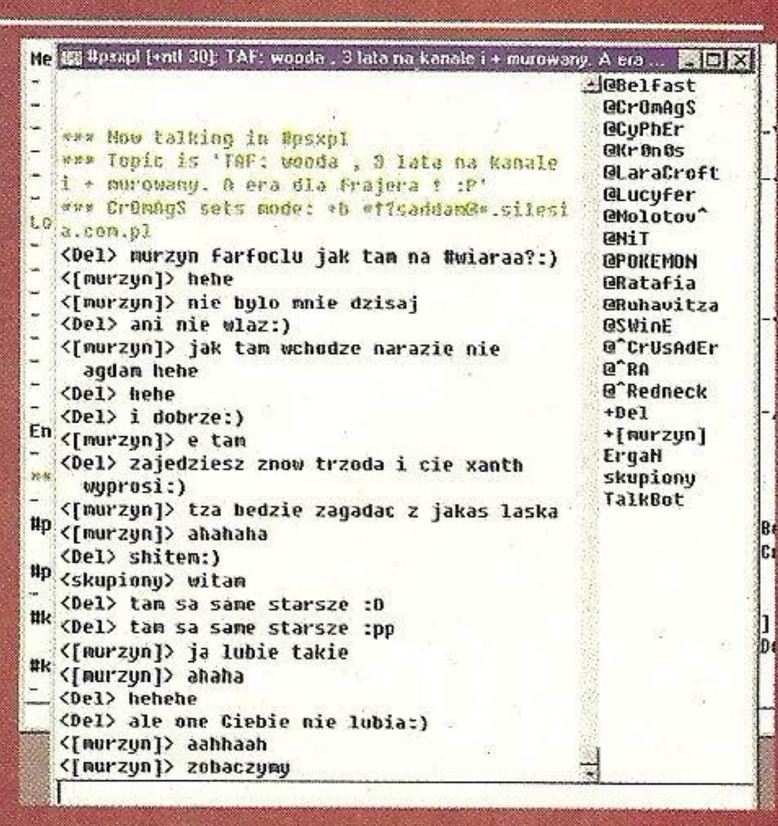
http://psx.gad.pl - Unofficial PlayStation Web

Zdecydowanie najbardziej fachowa polska strona poświęcona PSX-owi i wszystkiemu co jest z nim związane. Bardzo wiele działów - począwszy od niezbędnych - typu recenzje (porządne) i newsy (świeże i aktualne), przez przydatne narzędzia i informacje o sprzęcie czy bardzo pomysłową mapkę posiadaczy PSX-a w Polsce. Nie zabrakło też chata i forum do wrzucania własnych sugestii. Jest też spory wybór grafik i tapet z gier, internetowy sklepik, oraz lista soundtracków i okładek do gier do ściągnięcia. Wzorowe wykonanie.



http://www.dcnews.prv.pl/ - DC NEWS

Na drugą szalę rzucamy stronę poświęconą konsoli Segi. Jest mniej złożona i koncentruje się na standardowo spotykanych działach - są zapowiedzi, rzuty okiem (w rzeczywistości są to recenzje, zaś same recenzje nie są "klikalne", podobnie jak kilka innych nie ruszonych jeszcze działów - w tym złowieszczo wyglądający o nazwie "patche"), jest kilka informacji na temat konsoli, są skany okładek i lista gier. Ogólnie - dobrze zapowiadająca się, ale wymagająca jeszcze trochę pracy strona.



W następnym numerze - z kamerą wśród konsolarzy czyli niespodziewany skok na kanały oraz grupy dyskusyjne i co z tego wyniknie. A gdybyście już teraz chcieli wiedzieć o jakich to ważnych sprawach ściśle związanych z konsolami rozprawiają nasi użytkownicy kanału #psxpl...

Hitec DC Pad

HITEC to joypad do konsoli Dreamcast. Jest znacznie mniejszy i lżejszy od standardowego pada Segi dla jej najnowszej konsoli, a jego obudowa jest tak gładka, że przypomina trochę element zlewozmywaka. W obudowie znajduje się jeden port na kartę pamięci, gdyż joypad ten ma wbudowaną opcję vibration, przełączaną za pomocą dźwigienki nad przyciskami akcji. Zrezygnowano także z analogowej gałki i spustów na dolnej stronie joypada, tak więc nie pogramy sobie tym padem w QUAKE III. Na górnej części obudowy zmieszczono zaś wszystkie 6 przycisków (A, B, C, X, Y, Z) - w dwóch rzędach, równolegle do siebie. Krzyżak kierunków ma zaś formę tarczy na dość wysokiej nóżce. Wydaje się, jakby joypad ten stworzony został do fighterów Capcomu: 6 przycisków i łatwość kręcenia kółek na krzyżaku. Nie mniej jednak sprzęt ów może znaleźć więcej fanów ze względu na swoją niską cenę. **Kontakt: Manta (022) 643-54-20**

PSXAMP MP3 Card

PSXAMP - MP3 CARD jest przystawką do PSXa, służącą do odsłuchiwania plików muzycznych w formacie .mp3. Podłączyć ją trzeba do portu parallel w PSXie, wkłada płytkę z nagranymi plikami MP3 i właściwie już można słuchać. Po uruchomieniu konsoli pojawia się menu składające się z dwóch części. Górna, imitująca wyświetlacz LCD, na którym wyświetlane są dane dotyczące pliku: jego długość, jakość nagrania, jakość odsłuchiwania. Dodatkowo można oczywiście przewijać piosenki w obie strony, bądź przechodzić do następnej.... - standardowe opcje sprzętu audio. Druga, dolna część menu zawiera informacje dotyczące aktualnie odgrywanego utworu: tytuł, artysta, rok wydania, album.
Co jeszcze? Możliwość zmieniania skórek (jak w PCtowym WinAmpie), operowanie joypadem do PSX albo myszą i możliwość tworzenia playlist. Całe urządzenie ma wielkość 9,5 na 10,6cm i ma także wejście na małe słuchawki. Ma także slot z tyłu, dzięki któremu można podłączyć GameSharka lub Action Replay bez potrzeby wymiany urządzenia.
Kontakt: Ultima (022) 624-78-16

Memory Card

MEMORY CARD firmy Gameinis jest kartą pamięci dla konsoli Dreamcast, zawierającą 400 bloków pamięci (czyli o pojemności 2MB). Ma długość 10cm, a więc jest znacznie dłuższa od standardowego VMU i nie posiada wyświetlacza. Po przeciwnej stronie w stosunku do portu wyjściowego znajduje się mały przycisk przełączający między stronami karty. Dzięki przezroczystej obudowie i umieszczonym pod nią czerwonym diodom widać, która ze stron aktualnie jest używana. Jednokrotne wciśnięcie przełącznika pozwala na zmianę strony.
Kontakt: Manta (022) 643-54-20

Panther Convertor

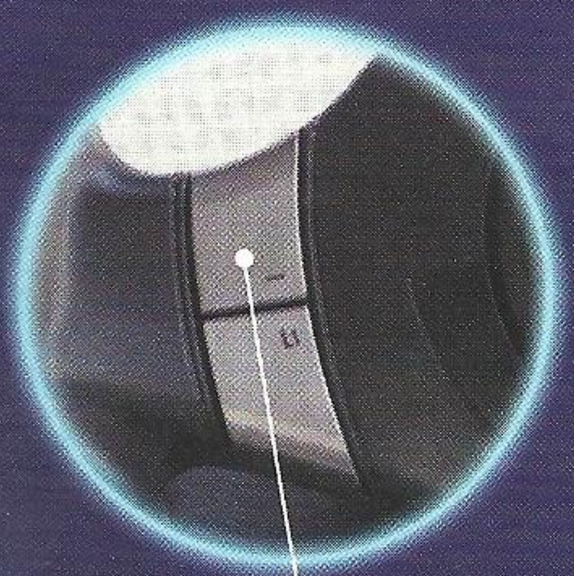
PANTHER N-PAL CONVERTOR jest małą przystawką, która dołączona do konsoli Dreamcast NTSC daje możliwość zabawy na telewizorze w systemie PAL. Całość jest wielkości pudełka od kasety magnetofonowej i wykonana z półprzeźroczystego plastiku. Z jednej strony znajduje się wtyczka do portu AV OUT w Dreamcaście, z drugiej zaś wyjścia: RF (czyli zwykłe antenowe), oraz damskie chinche audio i video (biały, czerwony, niebieski). Jeśli wujek z Ameryki przyśle wam konsolę NTSC, przyda się wam to urządzonko.
Kontakt: Ultima (022) 624-78-16

Ultimate Bass Fishin'

Wędka Ultimate Bass Fishin' jest symulatorem łowienia ryb i kolejnym produktem jaki ma w swojej ofercie firma Manta. Zarzucasz i zacinasz jak prawdziwym wędziskiem. Duży, czytelny i kolorowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny pomaga wczuć się w grę. Model posiada 18 różnych przynęt (każda dopasowana jest na inną głębokość i inny rodzaj ryb), dwa tryby gry - rekreacyjny i turniejowy oraz trzy różne jeziora do wyboru. Dodatkowo wbudowany sonar umożliwia łatwo zlokalizować ławicę ryb. Wędka wyposażona została w żyłkę i kołowrotek do jej nawijania, co jest szalenie interesującym rozwiązaniem, niespotykanym do tej pory w podobnych zabawkach. Urządzonko trzęsie się, gdy ryba połknie haczyk. Grafika i efekty dźwiękowe także prezentują się całkiem nieźle.
Kontakt: Manta (022) 643-54-20

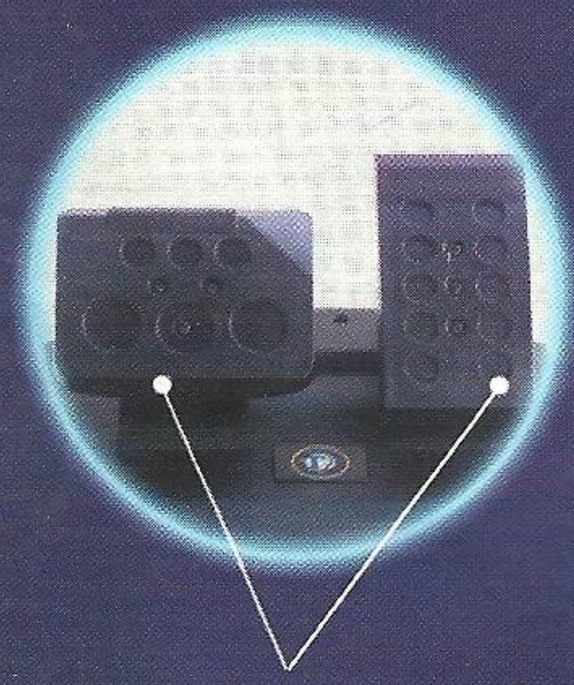
ZBIJAMY CENY ZAWODOWO!

PS GEARMATIC PRO



wygodne przyciski zmiany biegów
umieszczone na kierownicy
a'la Formuła 1

centralny panel kontrolny
ułatwiający obsługę
rewelacja! (jak w Mercedesie)



idealne odwzorowanie
pedałów samochodu rajdowego,
wymaga zróżnicowanej siły nacisku
(hamulec stawia większy opór),
unikat i absolutna nowość!

Limitowana edycja !

PlayStation.

PlayStation 2

- kierownica do Playstation i Playstation 2
- podwyższona trwałość i niezawodność
- działa z każdą grą
- posiada wbudowaną funkcję wstrząsów (Dual Shock)
- doskonale wyprofilowana kolumna kierownicy
- możliwość dowolnego programowania funkcji
- kąt obrotu koła kierownicy 180°
- instrukcja w języku polskim

„Ta nowa kierownica do PlayStation jest najbardziej estetycznym i funkcjonalnym urządzeniem, jakie widzieliśmy."
Gulash, NEO Plus, nr 09/2000

NIE PRZEGAP!

Dostępne od 15.10 do 15.12 wyłącznie w sieci

Auchan

Centra Handlowe Auchan

Gdańsk, ul. Kartuska
poniedziałek-sobota od 8.30 do 21.30
niedziela od 9.00 do 20.00
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 769 86 46

Mikołów, ul. Gliwicka 3
poniedziałek-sobota od 8.30 do 21.00
niedziela od 9.00 do 20.00
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 772 86 46

Piaseczno, ul. Puławska 46
poniedziałek-sobota od 7.30 do 21.00
niedziela od 9.00 do 20.00
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 715 86 72

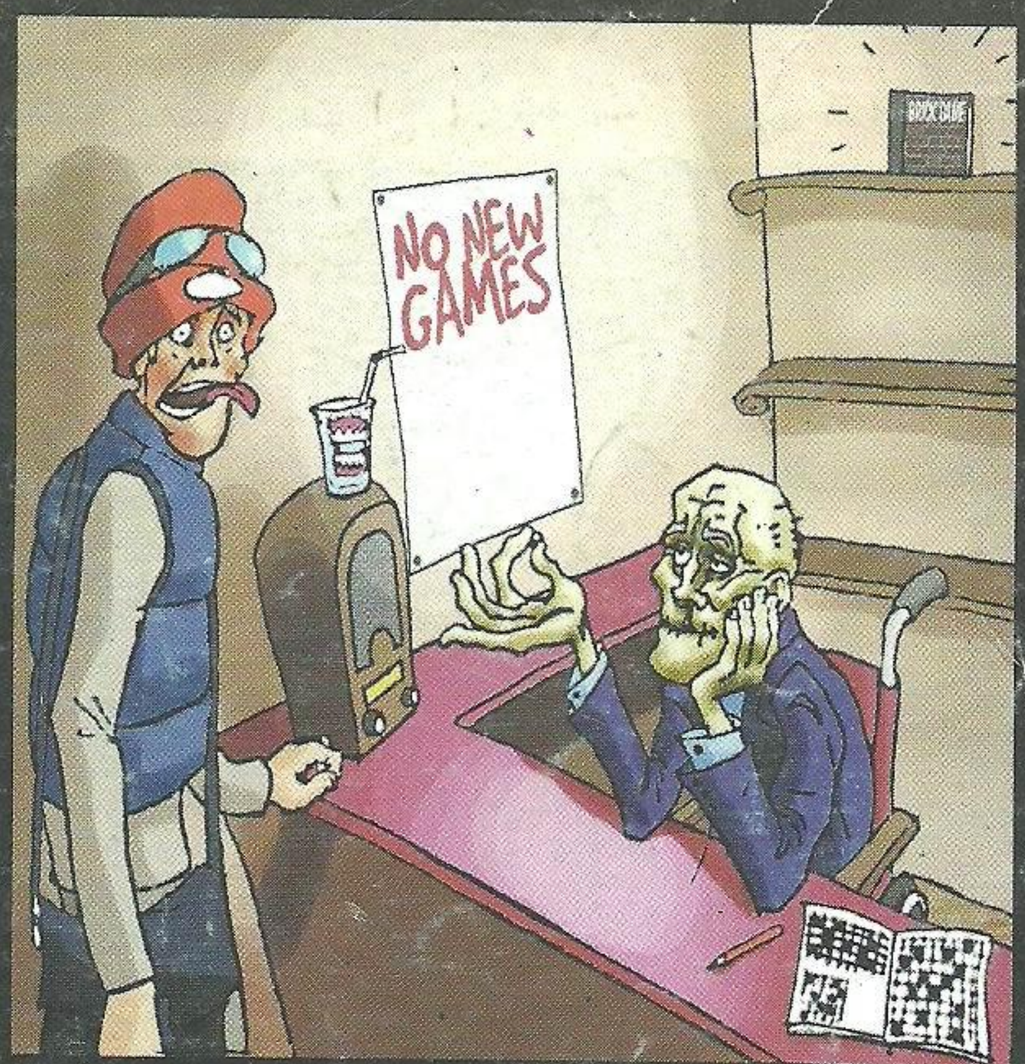
Poznań-Swadzim, ul. Św. Antoniego 2
poniedziałek-sobota od 8.30 do 21.00
niedziela od 9.00 do 20.00
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 664 86 72

Sosnowiec, ul. Zuzanny 20
poniedziałek-sobota od 8.30 do 21.00
niedziela od 9.00 do 20.00
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 789 86 44

Warszawa, ul. Modlińska 8
poniedziałek-sobota od 8.00 do 21.00
niedziela od 9.00 do 20.00
Informacja o karcie stałego klienta, tel. 519 86 72

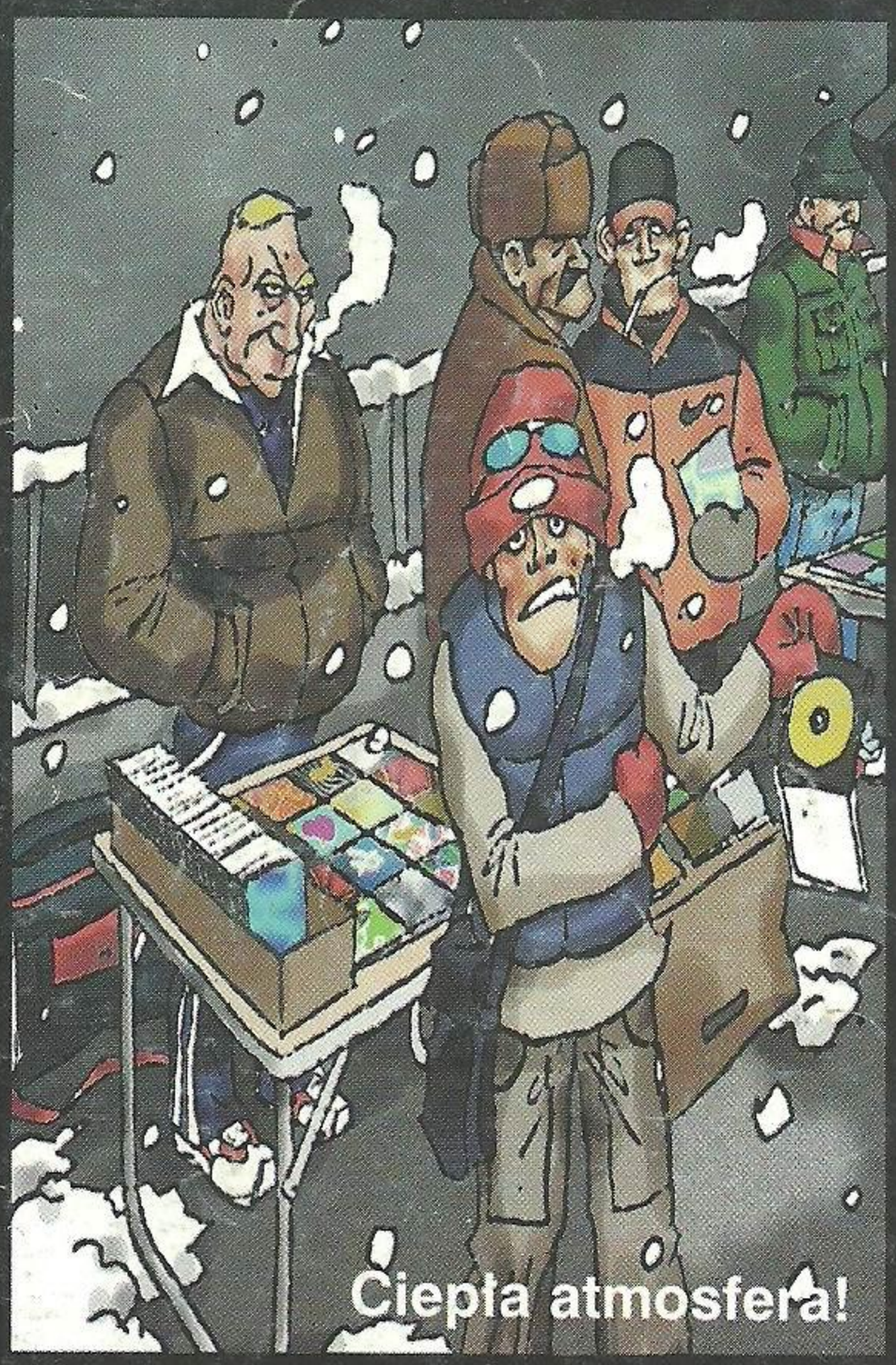
OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW MAGAZYNU

Zapraszamy do skorzystania z naszej oferty zakupu Bonów Towarowych Auchan.
Dodatkowe informacje w punktach obsługi klienta, w każdym ze sklepów.

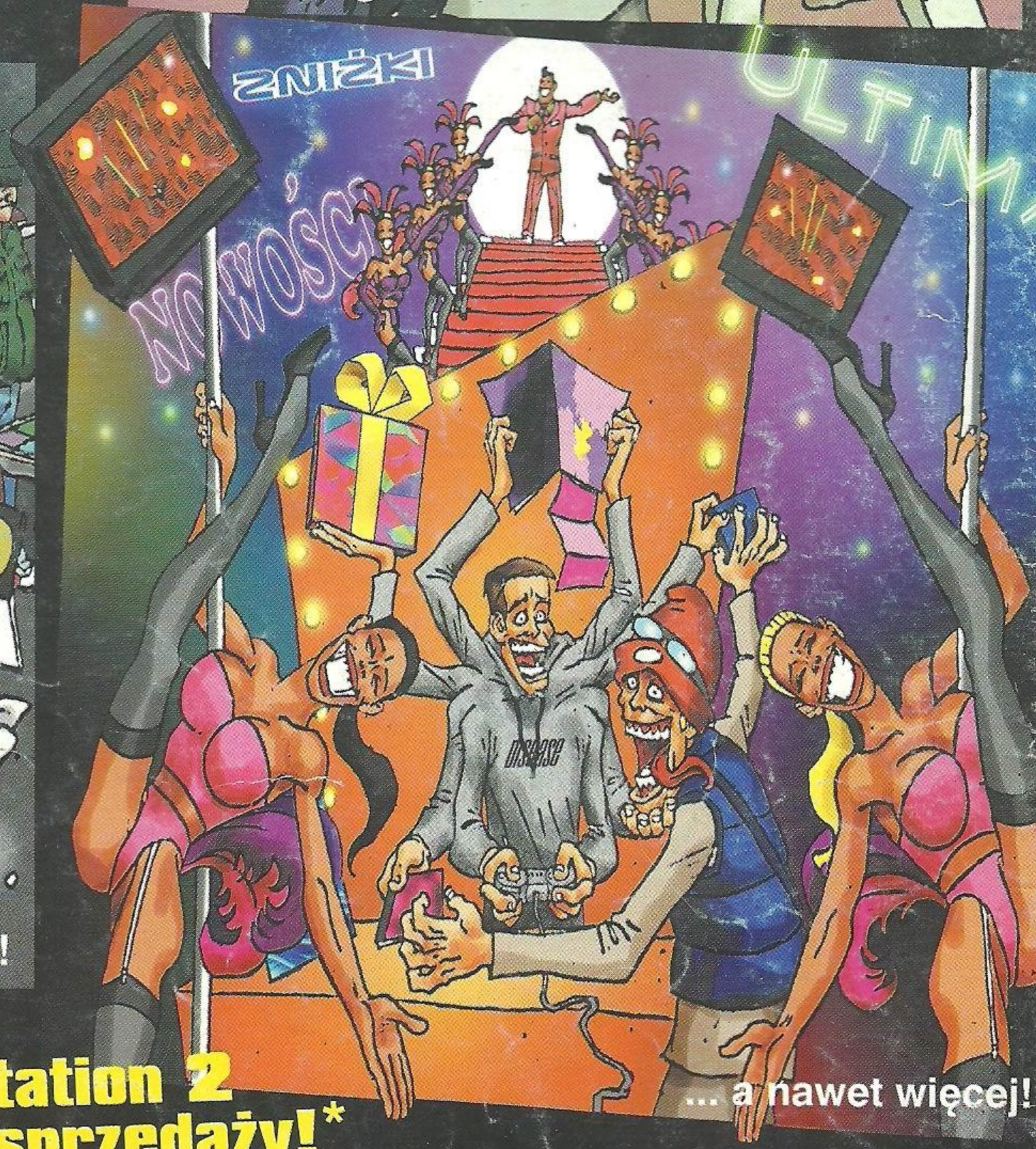


Duży wybór!

Miła obsługa!



Ciepła atmosfera!



... a nawet więcej!

PlayStation 2 już w sprzedaży!*

Gry na PlayStation już od 69 zł!*

Pokemon na GameBoy'a – promocja!*

Shen Mue na Dreamcasta!*

ULTIMA
Świat Elektroniczne Rozrywki

*Szczegółów szukaj na stronach 49-52 lub w sklepach Ultima:
Wola-Centrum: ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
Praga: CH „Promenada", ul. Ostrobramska 75, 3. piętro, tel. (0-22) 611-34-87

Sprzedaż wysyłkowa: tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42.